

DT04 Rec'd PCT/PTO 10/507,211 15 SEP 2004

DOCKET NO.: 257809US6PCT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

IN RE APPLICATION OF: Miki MURAKAMI, et al.

SERIAL NO.: NEW U.S. PCT APPLICATION

FILED: HERewith

INTERNATIONAL APPLICATION NO.: PCT/JP03/16624

INTERNATIONAL FILING DATE: December 24, 2003

FOR: CONTENT DELIVERY SYSTEM, INFORMATION PROCESSING APPARATUS OR
INFORMATION PROCESSING METHOD, AND COMPUTER PROGRAM

REQUEST FOR PRIORITY UNDER 35 U.S.C. 119
AND THE INTERNATIONAL CONVENTION

Commissioner for Patents
Alexandria, Virginia 22313

Sir:

In the matter of the above-identified application for patent, notice is hereby given that the applicant claims as priority:

<u>COUNTRY</u>	<u>APPLICATION NO</u>	<u>DAY/MONTH/YEAR</u>
Japan	2003-014244	23 January 2003

Certified copies of the corresponding Convention application(s) were submitted to the International Bureau in PCT Application No. PCT/JP03/16624. Receipt of the certified copy(s) by the International Bureau in a timely manner under PCT Rule 17.1(a) has been acknowledged as evidenced by the attached PCT/IB/304.

Respectfully submitted,
OBLON, SPIVAK, McCLELLAND,
MAIER & NEUSTADT, P.C.



Gregory J. Maier
Attorney of Record
Registration No. 25,599
Surinder Sachar
Registration No. 34,423

Customer Number
22850

(703) 413-3000
Fax No. (703) 413-2220
(OSMMN 08/03)

Rec'd PCT/PTO 15 SEP 2004
PCT/JP03/16624
10/507211
24.12.03

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

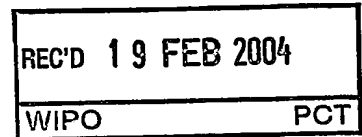
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2 0 0 3 年 1 月 2 3 日

出 願 番 号
Application Number: 特 願 2 0 0 3 - 0 1 4 2 4 4
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 3 - 0 1 4 2 4 4]

出 願 人
Applicant(s): ソニー株式会社

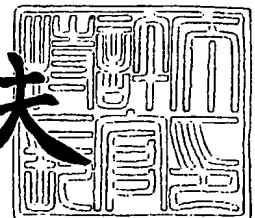


PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年 2 月 5 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 0 0 6 5 5 9

【書類名】 特許願

【整理番号】 0290853104

【提出日】 平成15年 1月23日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 17/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
 内

 【氏名】 村上 幹

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
 内

 【氏名】 久松 史明

【特許出願人】

 【識別番号】 000002185

 【氏名又は名称】 ソニー株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100093241

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 宮田 正昭

【選任した代理人】

 【識別番号】 100101801

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 山田 英治

【選任した代理人】

 【識別番号】 100086531

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 澤田 俊夫

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 048747

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9904833

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンテンツ配信システム、情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザのクライアントにコンテンツを配信するコンテンツ配信システムであって、ユーザは 2 以上のクライアントを所持することができ、各クライアントはライセンス取得に基づいて正当にコンテンツを利用し、

ユーザの各クライアントを登録して顧客関連情報を取得する登録手段と、

顧客関連情報を管理する顧客関連情報管理手段と、

クライアントからの要求に応じて該要求元クライアントへコンテンツを提供するコンテンツ提供手段と、

前記コンテンツ提供手段からコンテンツを取得したクライアントからの要求に応じて該要求元クライアントへ該取得コンテンツについてのライセンスを提供する第 1 のライセンス提供手段と、

同一ユーザが持つ 1 つのクライアントから他のクライアントへコンテンツを移動させた後、該他のクライアントからの要求に応じて、該移動したコンテンツについてのライセンスを提供する第 2 のライセンス提供手段と、

を具備することを特徴とするコンテンツ配信システム。

【請求項 2】

前記顧客関連情報管理手段は、リーフ ID とクライアント ID の対応テーブル、クライアント ID とユーザ ID の対応テーブル、コンテンツ ID とライセンス ID の対応テーブル、ユーザ ID とダウンロードしたコンテンツのコンテンツ ID の対応テーブル、ユーザ ID とダウンロードしたライセンスのライセンス ID の対応テーブルを管理する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項 3】

前記顧客関連情報管理手段は、前記コンテンツ提供手段がクライアントにコンテンツを提供し、及び／又は、前記ライセンス提供手段がクライアントにライセ

ンスを提供する度に顧客関連情報を更新する、
ことを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項 4】

前記第 2 のライセンス提供手段は、クライアントからの要求に応じて、該当するライセンスを前記第 1 のライセンス提供手段から得てこれを返信する、
ことを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項 5】

前記第 2 のライセンス提供手段は、前記顧客関連情報管理手段に照会して、要求元クライアントの正当性と、要求元クライアントの同一ユーザが前記第 1 のライセンス提供手段に登録されている他のクライアントを所持すること、及び、要求されているライセンスが前記第 1 のライセンス提供手段から該他のクライアントに既に提供されていることを確認する、
ことを特徴とする請求項 4 に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項 6】

クライアントへのライセンス提供に応じてクライアントへの課金処理を行なう課金処理手段をさらに備える、
ことを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項 7】

前記課金処理手段は、前記第 1 のライセンス提供手段においてコンテンツのダウンロード先クライアントにライセンスを提供する場合と、前記第 2 のライセンス提供手段において同一ユーザの別クライアントにライセンスを提供する場合とで差額を設ける、
ことを特徴とする請求項 5 に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項 8】

コンテンツを使用する情報処理装置であって、
コンテンツをダウンロードするコンテンツ・ダウンロード手段と、
コンテンツを蓄積するコンテンツ蓄積手段と、
前記コンテンツ蓄積手段に蓄積されたコンテンツを外部に移動し又は外部から取得したコンテンツを前記コンテンツ蓄積手段に格納するコンテンツ移動手段と

コンテンツを利用するためのライセンスを取得するライセンス取得手段と、
取得したライセンスを用いてコンテンツを正当に利用するコンテンツ再生手段
と、
を具備することを特徴とする情報処理装置。

【請求項 9】

コンテンツを使用する情報処理方法であって、
コンテンツをダウンロードするコンテンツ・ダウンロード・ステップと、
コンテンツを蓄積するコンテンツ蓄積ステップと、
前記コンテンツ蓄積ステップにより蓄積されたコンテンツを外部に移動し又は
外部から取得したコンテンツを格納するコンテンツ移動ステップと、
コンテンツを利用するためのライセンスを取得するライセンス取得ステップと
、
ライセンスを用いてコンテンツを正当に利用するコンテンツ再生ステップと、
を具備することを特徴とする情報処理方法。

【請求項 10】

コンテンツを使用するためのライセンスを提供する処理をコンピュータ・シス
テム上で実行するようにコンピュータ可読形式で記述されたコンピュータ・プロ
グラムであって、ユーザは 2 以上のクライアントを所持することができ、各クラ
イアントはライセンス取得に基づいて正当にコンテンツを利用し、
要求元クライアントの正当性を判断する第 1 のステップと、
要求元クライアントを所持するユーザが既にライセンスが提供されている他の
クライアントを所持しているかどうかを判断する第 2 のステップと、
前記第 2 のステップにおいて判断結果が肯定的である場合に、同じライセンス
を要求元クライアントに提供する第 3 のステップと、
を具備することを特徴とするコンピュータ・プログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワークなどによって配信される音楽データや画像データ、電子出版物などのデジタル・データや動画像などコンテンツの利用を管理するコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムに係り、特に、使用許諾など何らかの契約や利用条件に基づいてコンテンツの利用を管理するコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムに関する。

【0002】

さらに詳しくは、本発明は、コンテンツの利用者にライセンスを与えることによりコンテンツの利用を制御しコンテンツの保護を図るコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムに係り、特に、コンテンツの不正利用を防止しながら、一旦ライセンスを受けた利用者が複数の機器に跨ってコンテンツを利用することを可能にするコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムに関する。

【0003】

【従来の技術】

近年のインターネットの普及により、コンピュータ・ファイルを始めとした各種のデジタル・コンテンツをネットワーク配信することが盛んに行なわれている。また、広帯域通信網（xDSL：x Digital Subscriber Line、CATV（Cable TV）、無線ネットワークなど）の普及により、音楽データや画像データ、電子出版物などのデジタル・データや、さらには動画像などリッチ・コンテンツの配信もユーザにストレスなく伝送できるような仕組みが整いつつある。

【0004】

一方、配信されるコンテンツはデジタル・データであり、コピーや改竄などの操作を比較的容易に行なうことができる。また、現在これらのコンテンツのコピーや改竄などの不正行為は頻繁に行なわれており、これがデジタル・コンテンツ・ベンダの利益を阻害する主要な要因となっている。この結果、コンテンツの値段も高くしなければならなくなり、普及の障壁となるという悪循環が起こってい

る。

【0005】

暗号技術を用いることによって、通信路上に流れるコンテンツを悪意のある第三者から保護することが可能となっている。しかしながら、コンテンツの配信過程だけでなく、コンテンツが正規のユーザに提供された後に行なわれる不正コピーや不正利用も大きな問題となっている。

【0006】

デジタル・コンテンツに関するこの種の問題への対策として、最近では権利管理方式（DRM：Digital Rights Management）と呼ばれる方式が採用されている。以下では、このDRMの概要とその問題点について説明する。

【0007】

DRM (Digital Right Management) :

権利情報管理方式（DRM）によって、ユーザはコンテンツの利用許可（ライセンス）を得なければ、コンテンツを利用できない仕組みが実現される。このようなシステムとしては米マイクロソフト社の”Windows Media Right Manager”や、米IBM社の”Electronic Media Management System (EMMS)”と呼ばれるシステムが挙げられる。

【0008】

DRMのシステムは、典型的にはコンテンツ提供者とライセンス管理者とユーザという参加者で構成される。ユーザは、コンテンツの再生装置を所持し、それを使ってコンテンツを利用する。また、ライセンス管理者は、ユーザにライセンスの発行を行なう。また、コンテンツ提供者は、ユーザにコンテンツの提供を行なう。

【0009】

コンテンツ（Cont）は、コンテンツ提供者によって、コンテンツ毎に異なる鍵（コンテンツ鍵 K_c ）で暗号化された形式 $E(K_c, Cont)$ で配布される。本明細書中では、これを「暗号化コンテンツ」と呼ぶことにする。

【0010】

ユーザは、あるコンテンツContを使用する場合、ライセンス管理者に対し

てライセンス発行を要求する。これに対し、ライセンス発行者は、ユーザへの課金処理などを行なった上でライセンスを発行する。

【0011】

ここで言うライセンスの発行は、実際には、ユーザの再生装置にコンテンツ鍵 K_c を与えることである。このために、ライセンス管理者は再生装置との間で、再生装置毎に異なる暗号鍵 K_u を共有しており（暗号鍵 K_u の共有は、ライセンス発行時に行なわれるか、又はあらかじめ共有したものが再生装置に組み込まれている）、コンテンツ鍵 K_c を暗号鍵 K_u で暗号化したデータ $E(K_u, K_c)$ として再生装置に送付する。このデータのことを「ライセンス・トークン」と呼ぶ。

【0012】

ライセンスを受けたユーザの再生装置は、暗号鍵 K_u と受け取ったライセンス・トークン $E(K_u, K_c)$ と暗号化コンテンツ $E(K_c, \text{Cont})$ を使って、コンテンツを再生することができる。まず、ライセンス・トークン $E(K_u, K_c)$ からコンテンツ鍵 K_c を復号し、次いでコンテンツ鍵 K_c を使って暗号化コンテンツ $E(K_c, \text{Cont})$ からコンテンツ Cont を復号して再生する。したがって、再生装置とライセンス・トークンと暗号化コンテンツの組み合わせが正しいときだけ、つまりライセンスを得たユーザだけがコンテンツを利用できることになる。

【0013】

ここで、コンテンツの利用権を保護するためには、再生装置側では、復号されたコンテンツが外部に漏洩することを防がなければならない。このためには、再生装置は、暗号鍵 K_u やコンテンツ鍵 K_c や復号されたコンテンツ Cont を外部に漏らさないように処理しなければならない。何故なら、復号されたコンテンツが一旦外部に漏洩すれば、それを複製し利用することが制約なしに可能になるからである。言い換えれば、再生装置には、暗号鍵 K_u やコンテンツ鍵 K_c 、並びに復号されたコンテンツ Cont を外部に漏らさないで処理できるという条件が必要である。本明細書中では、このような条件を備えた再生装置のことを「正当」とあると呼ぶことにする。

【0014】

DRMでは、コンテンツのライセンス（利用許可）をユーザに与えることは、コンテンツ鍵 K_c をそのユーザの（特定の）再生装置に与えることで実現される。このライセンス供与の際に、コンテンツ鍵 K_c を受け取る再生装置は正当であるという条件が必須である。したがって、ライセンスの発行を行なうライセンス発行者は、発行相手の再生装置を特定し、正当な再生装置だけにコンテンツ鍵を与えるようにしなければならない。このため、ライセンス発行者は正当な再生装置に関するデータベースを持ち、ライセンス発行はそれに基づいて行なう必要がある。

【0015】

しかしながら、多数の再生装置が存在する場合を考えると、このようなデータベースの検索は時間あるいはコストを要する処理となる。特に、コンテンツの毎回ダウンロードなどの仕組みにより、ライセンス発行が頻繁に行なわれる場合、データベースの置かれるサーバの負荷が過剰になる。

【0016】

例えば、特定のユーザに対してコンテンツを提供する場合、コンテンツ提供の前にユーザ認証を行なうことになる。上記のDRMの方法を使うのであれば、さらにユーザ認証に加えてそのユーザが持つコンテンツの再生装置を特定し、再生装置毎にライセンスを生成するという処理が必要になる。このことはコンテンツ提供の処理速度を低下させてしまう。

【0017】

また、ユーザは一般に複数のコンテンツ再生装置を所有し利用するところ、コンテンツのライセンスは特定の再生装置に対して与えることで実現される。このため、ユーザが所有する各再生装置が「正当」である条件を満たしていたとしても、ユーザが同じコンテンツを複数の再生装置に跨って利用したい場合には、個々の再生装置毎にライセンスを得る手続きをとる必要があり、操作が面倒になってしまう。あるいは同じコンテンツを利用するために、逐次課金されてしまうので、過大な対価を強いられることになる。

【0018】

また、コンテンツの流通・配信事業が発展している昨今においては、複数のコンテンツ配信事業者によってさまざまなコンテンツが提供されている。しかしながら、ユーザが所有する各再生装置が「正当」であったとしても、個々の再生装置が異なるコンテンツ配信事業者にライセンス登録していた場合、同じユーザに帰属するにも拘らず、装置間に跨ってコンテンツを利用する（コンテンツを共有する）という融通性がないため、複数のコンテンツ配信事業者に登録した（又はアカウントを取得した）利益を十分に得ることができない。コンテンツ配信時業者側から見れば、事業協力が不十分であり顧客の利便性が低いと言わざるを得ない。

【 0 0 1 9 】

【発明が解決しようとする課題】

本発明の目的は、使用許諾など何らかの契約や利用条件に基づいてコンテンツの利用を好適に管理することができる、優れたコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムを提供することにある。

【 0 0 2 0 】

本発明のさらなる目的は、コンテンツの利用者にライセンスを与えることによりコンテンツの利用を制御しコンテンツの保護を好適に図ることができる、優れたコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムを提供することにある。

【 0 0 2 1 】

本発明のさらなる目的は、コンテンツの不正利用を防止しながら、一旦ライセンスを受けた利用者が複数の機器に跨ってコンテンツを利用することを可能にすることができる、優れたコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムを提供することにある。

【 0 0 2 2 】

【課題を解決するための手段及び作用】

本発明は、上記課題を参酌してなされたものであり、その第 1 の側面は、ユー

ザのクライアントにコンテンツを配信するコンテンツ配信システムであって、ユーザは2以上のクライアントを所持することができ、各クライアントはライセンス取得に基づいて正当にコンテンツを利用し、

ユーザの各クライアントを登録して顧客関連情報を取得する登録手段と、

顧客関連情報を管理する顧客関連情報管理手段と、

クライアントからの要求に応じて該要求元クライアントへコンテンツを提供するコンテンツ提供手段と、

前記コンテンツ提供手段からコンテンツを取得したクライアントからの要求に応じて該要求元クライアントへ該取得コンテンツについてのライセンスを提供する第1のライセンス提供手段と、

同一ユーザが持つ1つのクライアントから他のクライアントへコンテンツを移動させた後、該他のクライアントからの要求に応じて、第2のライセンス提供手段と、

を具備することを特徴とするコンテンツ配信システムである。

【0023】

但し、ここで言う「システム」とは、複数の装置（又は特定の機能を実現する機能モジュール）が論理的に集合した物のことを言い、各装置や機能モジュールが単一の筐体内にあるか否かは特に問わない。

【0024】

本発明の第1の側面に係るコンテンツ配信システムによれば、ユーザは、複数のクライアントを所持し、個々のクライアントが異なるライセンス・サーバに登録している場合であっても、1つのクライアント上でコンテンツをダウンロードし且つライセンスを取得した後、他のクライアントにコンテンツを移動して改めてライセンスを円滑に取得し再生することができる。

【0025】

すなわち、本発明の第1の側面に係るコンテンツ配信システムによれば、コンテンツの不正利用を防止しながら、一旦ライセンスを受けた利用者が複数の機器に跨ってコンテンツを利用することを可能にすることができる。また、ユーザが複数のクライアント間でコンテンツを利用する作業的な負担が軽減され、コンテ

ンツ配信サービスの利用が促進される。

【0026】

このような複数のクライアント間でのコンテンツの共有は、コンテンツ配信事業者間の協業により実現される。第1のライセンス提供手段と第2のライセンス提供手段は、別個のコンテンツ配信事業者によって運営されていてもよい。この場合、顧客関連情報提供手段によってコンテンツ配信事業者間で互いの顧客関連情報を照会できるようにして、コンテンツのダウンロード先とは異なるクライアントにライセンスを供与する際の照合処理を実現することができる。

【0027】

また、前記顧客関連情報提供手段は、リーフIDとクライアントIDの対応テーブル、クライアントIDとユーザIDの対応テーブル、コンテンツIDとライセンスIDの対応テーブル、ユーザIDとダウンロードしたコンテンツのコンテンツIDの対応テーブル、ユーザIDとダウンロードしたライセンスのライセンスIDの対応テーブルを管理すればよい。

【0028】

ここで、前記顧客関連情報管理手段は、前記コンテンツ提供手段がクライアントにコンテンツを提供し、及び／又は、前記ライセンス提供手段がクライアントにライセンスを提供する度に、顧客関連情報を更新するようにすればよい。

【0029】

また、前記第2のライセンス提供手段は、クライアントからの要求に応じて、該当するライセンスを前記第1のライセンス提供手段から得てこれを返信するようにすればよい。このライセンスの供与に際し、前記第2のライセンス提供手段は、前記顧客関連情報管理手段に照会して、要求元クライアントの正当性と、要求元クライアントの同一ユーザが前記第1のライセンス提供手段に登録されている他のクライアントを所持すること、及び、要求されているライセンスが前記第1のライセンス提供手段から該他のクライアントに既に提供されていることを確認するようにすればよい。

【0030】

本発明の第1の側面に係るコンテンツ配信システムは、クライアントへのライ

センス提供に応じてクライアントへの課金処理を行なう課金処理手段をさらに備えていてもよい。

【0031】

そして、前記課金処理手段は、前記第1のライセンス提供手段においてコンテンツのダウンロード先クライアントにライセンスを提供する場合と、前記第2のライセンス提供手段において同一ユーザの別クライアントにライセンスを提供する場合とで差額を設けてもよい。例えば、2度目となるライセンスの提供料を初期よりも低額にし又は無料にすることにより、ユーザが複数のクライアント間でコンテンツを利用するコスト的な負担が軽減され、コンテンツ配信サービスの利用が促進される。

【0032】

また、本発明の第2の側面は、コンテンツを使用するためのライセンスを提供する処理をコンピュータ・システム上で実行するようにコンピュータ可読形式で記述されたコンピュータ・プログラムであって、ユーザは2以上のクライアントを所持することができ、各クライアントはライセンス取得に基づいて正当にコンテンツを利用し、

要求元クライアントの正当性を判断する第1のステップと、

要求元クライアントを所持するユーザが既にライセンスが提供されている他のクライアントを所持しているかどうかを判断する第2のステップと、

前記第2のステップにおいて判断結果が肯定的である場合に、同じライセンスを要求元クライアントに提供する第3のステップと、
を具備することを特徴とするコンピュータ・プログラムである。

【0033】

本発明の第2の側面に係るコンピュータ・プログラムは、コンピュータ・システム上で所定の処理を実現するようにコンピュータ可読形式で記述されたコンピュータ・プログラムを定義したものである。換言すれば、本発明の第2の側面に係るコンピュータ・プログラムをコンピュータ・システムにインストールすることによって、コンピュータ・システム上では協働的作用が発揮され、本発明の第1の側面に係るコンテンツ配信システムと同様に、コンテンツの保護を確保しな

がら複数クライアント間でのコンテンツの共有を実現するという作用効果を得ることができる。

【0034】

本発明のさらに他の目的、特徴や利点は、後述する本発明の実施形態や添付する図面に基づくより詳細な説明によって明らかになるであろう。

【0035】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照しながら本発明の実施形態について詳解する。

【0036】

図1には、本発明の一実施形態に係るコンテンツ配信システムの構成例を模式的に示している。同図に示す例では、コンテンツ配信システムは、コンテンツを提供する配信事業者側と、顧客側に分かれて構成される。配信事業者と顧客の間は、例えばインターネットやその他の広帯域通信網（xDSL：x Digital Subscriber Line、CATV（Cable TV）、無線ネットワークなど）で相互接続されている。

【0037】

コンテンツ配信事業者側は、図示の通り、配信事業者A及びBを始めとして、複数の配信事業者で構成されている。

【0038】

各配信事業者は、顧客のコンテンツ再生装置（以下では、「クライアント」と呼ぶ）毎にユーザ（クライアント）登録並びにコンテンツのライセンス供与を行なうライセンス・サーバと、提供すべきコンテンツの蓄積並びに配信処理を行なうコンテンツ・サーバと、ユーザ登録時及び／又はライセンス提供時に課金処理を行なう課金サーバと、顧客又はクライアントにコンテンツについてのライセンスを与えるために必要な各種データを保管する業務系データベース・サーバとを備えている。

【0039】

本実施形態では、各配信事業者間は、例えばインターネットやその他のバックボーン通信網で相互接続されている。また、配信事業者間の事業協力を円滑に行

なうために、配信事業者毎の業務系データベースを統括する業務系データベース・サーバC(DBC)が構築されている。

【0040】

各配信事業者毎に設置されている業務系データベース・サーバA(DB A)及び業務系データベース・サーバB(DB B)は、自己に存在しないユーザ情報は業務系データベース・サーバ(DB C)に照会するとともに、更新内容を業務系DBCに反映させる同期処理を適宜行なう。但し、業務系DB Cは必須ではなく、業務系DB Aと業務系DB Bの間で情報を共有できる何らかの仕組みが備わっていればよい。

【0041】

なお、図1に示す例では、配信事業者A及びBがそれぞれ独自にライセンス・サーバ、課金サーバ、コンテンツ・サーバ、業務系データベース・サーバを構築・保有しているが、一部又は全部のサーバを配信事業者間で共同利用するようにしてもよいし、一方の配信事業者が保有するコンテンツ・サーバを他方の配信事業者が流用するようにしてもよい。

【0042】

コンテンツ配信システム内では多数の顧客が存在するが、図1に示す例では図面の簡素化のため、単一の顧客のみ示している。図示の顧客は、クライアントA並びにクライアントBを始め、複数のコンテンツ再生装置を所有し利用している。各クライアントは、DRMで言う「正当」の条件を備えており、暗号鍵やコンテンツ鍵、並びに復号されたコンテンツを外部に漏らさないで処理することができる。

【0043】

図示の例では、クライアントAは、配信事業者Aに対して事前登録しており、配信事業者Aからコンテンツの提供並びにライセンスの取得を行なうことができる。また、クライアントBは、配信事業者Bに対して事前登録しており、配信事業所Bからコンテンツの提供並びにライセンスの取得を行なうことができる。

【0044】

クライアントAからクライアントBへのコンテンツの移動は、例えばクライア

ントAでコンテンツ書き込み処理を行なった記録媒体をクライアントBに移動する他、パーソナル・ネットワークを利用してデータ伝送するなどの方法が挙げられる。

【0045】

本実施形態では、ユーザを特定するためにユーザIDを使用するが（後述）、各クライアント固体を特定するクライアントIDを代わりに使用することもできる。また、同一のユーザであっても、配信事業者による各サービスで個別にユーザIDが存在するが、それらのユーザIDが各業務系データベースを利用して関係付け（紐付け）されており、同一のユーザであることを各配信事業者が把握できるものとする。クライアントIDも業務系データベース・サーバA、B、及びCに管理されている。なお、本実施形態では、ユーザIDとパスワードによる認証を行なうようになっているが、クライアントID（機器ID）による認証（機器認証）や、機器認証とユーザ認証の組み合わせによりユーザ情報を取り扱うようにしてもよい。

【0046】

本実施形態に係るコンテンツ配信システムは、以下の事柄を前提条件として備えている。

【0047】

- ①配信されたコンテンツは、配信事業者あるいはコンテンツの著作権を保有する者の意思によって、顧客によるコンテンツ利用範囲を制限することができる（著作権管理されている）環境が提供されている。
- ②この著作権管理環境では、暗号化されたコンテンツと、その暗号を解くライセンスを別物で扱うことができる。
- ③各クライアントが著作権管理・保護を確保するための情報処理方法を備えている（「正当」である）。
- ④それぞれのコンテンツ配信事業者から受信するクライアントは異なる。
- ⑤それぞれのクライアントは、受信したコンテンツをその受信クライアントあるいは受信クライアントに接続可能な記録媒体に保管することができる。
- ⑥各クライアント間においてコンテンツを共有する際、記録媒体や有線・無線通

信によって顧客自らがクライアント間でコンテンツのやりとりを行なうことができる。

⑦それぞれのコンテンツ配信事業者が有する顧客関連情報（顧客自体の情報、顧客保有クライアントの情報、購入コンテンツの情報など）を交換又は共有することができる。

【0048】

本実施形態に係るコンテンツ配信システムでは、かかる前提条件の下で、クライアントAで取得したコンテンツをクライアントBに保管（移動）した後、クライアントBが新たにライセンスをサーバから受信することにより、コンテンツの保護を担保しながらクライアントA及びB間でのコンテンツの共有を実現することができる。但し、コンテンツを共有するための詳細な処理手順については後述に譲る。

【0049】

図2には、本実施形態に係るコンテンツ配信システムにおいて、各種サーバあるいはクライアントとして動作するホスト装置のハードウェア構成を模式的に示している。

【0050】

メイン・コントローラであるCPU（Central Processing Unit）101は、オペレーティング・システム（OS）の制御下で、各種のアプリケーションを実行する。本実施形態では、ホストがクライアント端末であれば、CPU101は、配信事業者への事前登録、コンテンツのダウンロード、ライセンス取得、コンテンツの保管などの業務サービスを行なうクライアント・アプリケーションを実行する。また、ホストが、ライセンス・サーバ、コンテンツ・サーバ、課金サーバ、業務系データベース・サーバなどのサーバとして動作する場合には、CPU101は各種のサーバ・アプリケーションを実行する。図示の通り、CPU101は、バス108によって他の機器類（後述）と相互接続されている。

【0051】

主メモリ102は、CPU101において実行されるプログラム・コードをロードしたり、実行プログラムの作業データを一時保管したりするために使用され

る記憶装置であり、例えばD R A M (Dynamic RAM) のような半導体メモリが使用される。ホストがクライアント端末であればC P U 1 0 1 は、配信事業者への事前登録、コンテンツのダウンロード、ライセンス取得、コンテンツの保管などの業務サービスを行なうクライアント・アプリケーションが実行プログラムとして主メモリ 1 0 2 にロードされる。また、ホストが、ライセンス・サーバ、コンテンツ・サーバ、課金サーバ、業務系データベース・サーバなどのサーバとして動作する場合には、C P U 1 0 1 は各種のサーバ・アプリケーションが実行プログラムとして種メモリ 1 0 2 にロードされる。

【 0 0 5 2 】

また、R O M (Read Only Memory) 1 0 3 は、データを恒久的に格納する半導体メモリであり、例えば、起動時の自己診断テスト (P O S T : Power On Self Test) や、ハードウェア入出力用のプログラム・コード (B I O S : Basic Input/Output System) などが書き込まれている。

【 0 0 5 3 】

ディスプレイ・コントローラ 1 0 4 は、C P U 1 0 1 が発行する描画命令を実際に処理するための専用コントローラである。ディスプレイ・コントローラ 1 0 3 において処理された描画データは、例えばフレーム・バッファ (図示しない) に一旦書き込まれた後、ディスプレイ 1 1 1 によって画面出力される。ディスプレイ 1 1 1 の表示画面は、一般に、ユーザからの入力内容やその処理結果 (より具体的にはコンテンツの再生画面)、あるいはエラーその他のシステム・メッセージをユーザに視覚的にフィードバックする役割を持つ。

【 0 0 5 4 】

入力機器インターフェース 1 0 5 は、キーボード 1 1 2 やマウス 1 1 3、あるいはその他のユーザ入力機器を対話装置 1 0 0 に接続するための装置である。

【 0 0 5 5 】

ネットワーク・インターフェース 1 0 6 は、E t h e r n e t (登録商標) などの所定の通信プロトコルに従って、システム 1 0 0 を L A N (Local Area Network) などの局所的ネットワーク、さらにはインターネットのような広域ネットワークに接続することができる。あるいは、車載端末などの場合には、携帯電話

などの無線方式により広域ネットワークに接続するインターフェースであってもよい。

【0056】

ネットワーク上では、複数のホスト端末（図示しない）がトランスペアレントな状態で接続され、分散コンピューティング環境が構築されている。ネットワーク上では、ソフトウェア・プログラムやデータ・コンテンツなどの配信サービスを行なうことができる。

【0057】

例えば、ホストがクライアント端末であれば、コンテンツ配信事業者への事前登録、コンテンツのダウンロード、ライセンス取得、コンテンツの保管などの業務サービスを行なうクライアント・アプリケーションをダウンロードできる他、コンテンツ配信事業者への事前登録、コンテンツ・サーバからのコンテンツのダウンロード、ライセンス・サーバからのコンテンツのライセンス取得、ライセンス取得に伴う課金処理などの手続きをネットワーク経由でダウンロードすることができる。また、コンパイル前のソース・プログラムやコンパイル処理後のオブジェクト・プログラムなどを、ネットワーク経由で実行することができる。また、ホストが、ライセンス・サーバ、コンテンツ・サーバ、課金サーバ、業務系データベース・サーバなどのサーバとして動作する場合には、各種のサーバ・アプリケーションをネットワーク経由でダウンロードできる他、顧客のクライアント端末との事前登録、コンテンツ配信、ライセンス提供、ライセンス提供に伴う課金処理などの手続きをネットワーク経由で実行することができる。

【0058】

外部機器インターフェース107は、ハード・ディスク・ドライブ（HDD）114やメディア・ドライブ115などの外部装置をホスト100に接続するための装置である。

【0059】

HDD114は、記憶担体としての磁気ディスクを固定的に搭載した外部記憶装置であり（周知）、記憶容量やデータ転送速度などの点で他の外部記憶装置よりも優れている。ソフトウェア・プログラムを実行可能な状態でHDD114上

に置くことを、プログラムのシステムへの「インストール」と呼ぶ。通常、HDD 114には、CPU 101が実行すべきオペレーティング・システムのプログラム・コードや、アプリケーション・プログラム、デバイス・ドライバなどが不揮発的に格納されている。

【0060】

例えば、ホストがクライアント端末であれば、コンテンツ配信事業者への事前登録、コンテンツのダウンロード、ライセンス取得、コンテンツの保管などの業務サービスを行なうクライアント・アプリケーションなどを、HDD 114上にインストールすることができる。また、コンテンツ配信事業者からダウンロードした（又は他のクライアント端末から記録媒体などを介して移動された）コンテンツやコンテンツのライセンスなどをHDD 114上に蓄積することができる。また、ホストが、ライセンス・サーバ、コンテンツ・サーバ、課金サーバ、業務系データベース・サーバなどのサーバとして動作する場合には、各種のサーバ・アプリケーションをHDD 114上にインストールすることができる他、コンテンツ配信業務に必要な顧客関連情報（顧客自体の情報、顧客保有クライアントの情報、購入コンテンツの情報など）をHDD 114上に蓄積することができる。

【0061】

メディア・ドライブ115は、CD（Compact Disc）やMO（Magneto-Optical disc）、DVD（Digital Versatile Disc）などの可搬型メディアを装填して、そのデータ記録面にアクセスするための装置である。

【0062】

可搬型メディアは、主として、ソフトウェア・プログラムやデータ・ファイルなどをコンピュータ可読形式のデータとしてバックアップすることや、これらをシステム間で移動（すなわち販売・流通・配布を含む）する目的で使用される。例えば、コンテンツ配信事業者への事前登録、コンテンツのダウンロード、ライセンス取得、コンテンツの保管などの業務サービスを行なうクライアント・アプリケーションや各種のサーバ・アプリケーションなどを、これら可搬型メディアを利用して複数の機器間で物理的に流通・配布することができる。また、コンテンツ配信事業者からダウンロードしたコンテンツをクライアント端末間で移動するた

めに可搬型メディアを利用することができる。また、コンテンツ配信業務に必要な顧客関連情報（顧客自体の情報、顧客保有クライアントの情報、購入コンテンツの情報など）を配信事業者間で交換又は共有するために可搬型メディアを利用することができる。

【0063】

図3には、ホストがクライアントとして動作するときの機能構成を模式的に示している。同図に示すように、クライアントは、事前登録部と、コンテンツ・ダウンロード部と、コンテンツ蓄積部と、コンテンツ移動処理部と、ライセンス取得・管理部と、課金処理部と、コンテンツ再生処理部で構成される。図示の各機能モジュールは、実際にはCPU101が所定のプログラム・モジュールを実行するという形態で実現される。

【0064】

事前登録部は、クライアント上で特定の配信事業者からコンテンツの提供を受けそのライセンスを取得する前提として、ライセンス・サーバとの間で事前登録処理を行なう。事前登録処理の詳細については後述に譲る。

【0065】

コンテンツ・ダウンロード部は、事前登録を行なった配信事業者のコンテンツ・サーバから所望のコンテンツをダウンロードする処理を行なう。通常、ユーザはクライアントのブラウザ画面を介してコンテンツを選択した後、コンテンツのダウンロードが起動されるが、このような処理事態は周知なので、本明細書ではこれ以上説明しない。ダウンロードされたコンテンツは、コンテンツ蓄積部に格納される。

【0066】

ライセンス取得・管理部は、コンテンツ・サーバからダウンロードしたコンテンツ、あるいはコンテンツ移動処理部を介して同一ユーザの他のクライアントから取得したコンテンツを利用（コンテンツ再生）するために必要なライセンスをライセンス・サーバから取得するとともに、取得したライセンス並びに事前登録時に取得した情報を管理する。また、取得したライセンスの有効期限が既に切れている場合には、ライセンス取得・管理部は、ライセンス・サーバに対するライ

センス更新処理を行なう。ライセンス取得処理並びにライセンス更新処理の詳細については、後述に譲る。

【0067】

課金処理部は、配信時業者側の課金サーバに接続し、コンテンツ・サーバからダウンロードしたコンテンツ、あるいはコンテンツ移動処理部を介して同一ユーザの他のクライアントから取得したコンテンツを利用（コンテンツ再生）するためのライセンスを取得した対価の支払い処理を実行する。

【0068】

本実施形態では、コンテンツ移動処理部を介して同一ユーザの他のクライアントから取得したコンテンツを利用するときのライセンス取得の代金は、有料であっても無料であってもよい。また、有料の場合であっても、最初のライセンス取得時の料金に対して割り引いてもよい。これらの判断は、コンテンツ配信時業者側に委ねられ、課金サーバによって制御される。

【0069】

コンテンツ再生処理部は、コンテンツ蓄積部から所望のコンテンツを取り出し、ライセンス取得・管理部に保管されているライセンスを利用して、暗号化されているコンテンツ・データを復号並びにデコードし、その再生処理を行なう。コンテンツの再生処理は、音楽データを音響出力したり、映像データをディスプレイから表示出力したりすることを指す。

【0070】

コンテンツ移動処理部は、同一ユーザ内の他のクライアントとの間でコンテンツの移動を行なう。他のクライアントへコンテンツを移動する場合には、コンテンツ蓄積部から移動の対象となるコンテンツを取り出し、これを可搬型の記録媒体に書き込んだり、あるいは有線・無線の通信路を経由して転送したりする。また逆に、他のクライアントから移動したコンテンツを取り込む場合には、装填された記録媒体からコンテンツを読み込んだり、有線・無線の通信路を経由してコンテンツを受信したりする。移動されたコンテンツはコンテンツ蓄積部に格納される。

【0071】

図4には、ホストがライセンス・サーバとして動作するときの機能構成を模式的に示している。同図に示すように、ライセンス・サーバは、事前登録部と、ライセンス発行部と、ライセンス蓄積部と、データベース管理部とで構成される。図示の各機能モジュールは、実際にはCPU101が所定のプログラム・モジュールを実行するという形態で実現される。

【0072】

事前登録部は、クライアントが当該配信事業者によるコンテンツ配信サービスを利用する前提として、クライアントの事前登録処理を行なう。事前登録処理の詳細については後述に譲る。

【0073】

ライセンス蓄積部は、配信事業者が提供する各コンテンツに必要なライセンスを蓄積している。各ライセンスは、ライセンスIDなどのライセンス指定情報を利用して検索することができる。

【0074】

ライセンス発行部は、クライアントが、ダウンロードしたコンテンツあるいは同一ユーザの別クライアントから移動したコンテンツを利用する際に必要となるライセンスをライセンス蓄積部から取り出して、要求元のクライアントへ送信する。ライセンス発行部は、ライセンスの発行に伴い、クライアントへ課金を行なうため、課金サーバに通知する。

【0075】

本実施形態では、コンテンツ移動処理部を介して同一ユーザの他のクライアントから取得したコンテンツを利用するときのライセンス取得の代金は、有料であっても無料であってもよい。また、有料の場合であっても、最初のライセンス取得時の料金に対して割り引いてもよい。これらの判断は、コンテンツ配信時業者側に委ねられ、課金サーバによって制御される。

【0076】

また、ライセンス発行部は、クライアント側からの有効期限の切れたライセンスの更新要求に応答して、ライセンスの更新処理も行なう。ライセンスの更新処理の詳細については後述に譲る。

【 0 0 7 7 】

データベース管理部は、事前登録部における事前登録の内容や、ライセンス発行部において発行したライセンス情報を業務系データベースへ登録・更新処理する。

【 0 0 7 8 】

図5には、ホストがコンテンツ・サーバとして動作するときの機能構成を模式的に示している。同図に示すように、コンテンツ・サーバは、送受信部と、配信コンテンツ蓄積部と、コンテンツ取出部と、暗号化部と、で構成される。図示の各機能モジュールは、実際にはCPU101が所定のプログラム・モジュールを実行するという形態で実現される。

【 0 0 7 9 】

送受信部は、クライアントからのコンテンツ要求（コンテンツの指定情報）を受信したり、指定されたコンテンツ・データを要求元クライアントに送信したりする処理を行なう。

【 0 0 8 0 】

配信コンテンツ蓄積部は、配信事業者において配信サービスを行なっているコンテンツ・データを保存・管理している。本実施形態では、コンテンツ・データはA T R A C（Adaptive Transform Acoustic Coding）3方式でエンコードされた状態で配信コンテンツ蓄積部に格納されている。

【 0 0 8 1 】

コンテンツ取出部は、送受信部で受信したコンテンツの指定情報を解析して、指定されたコンテンツを配信コンテンツ蓄積部から取り出して、暗号化部へ渡すようになっている。

【 0 0 8 2 】

暗号化部は、クライアントへ配信するコンテンツを、コンテンツ・キー K_c を用いて暗号化する。

【 0 0 8 3 】

データベース管理部は、クライアントに対してコンテンツの配信サービスを行なった情報を業務系データベースへ登録・更新処理する。

【0084】

再び図1を参照しながら、同じユーザが所有・利用するクライアントA及びB間でのコンテンツの共有を実現するための仕組みについて説明する。

【0085】

コンテンツの共有処理の前に、クライアントA及びBは、それぞれライセンス・サーバA及びBにアクセスして事前登録処理を行なう。この事前登録処理を行なうことで、リーフID、DNK（デバイス・ノード・キー）、各クライアントの秘密鍵及び公開鍵のペア、ライセンス・サーバの公開鍵、及び各公開鍵の証明書を含む「サービス・データ」を取得しておく。

【0086】

ここで、リーフIDは、クライアント毎に割り当てられた識別情報を表わし、DNKは、そのライセンスに対応するEKB（有効化ブロック）に含まれる暗号化されているコンテンツ・キー K_c を復号するのに必要なデバイス・ノード・キーである。なお、DNKについては、本出願人に既に譲渡されているWO 02/080446号明細書に記述されているが、その詳細な仕組み自体は本発明の要旨に直接関連しないので、本明細書中では説明を省略する。

【0087】

図6には、クライアントがライセンス・サーバに事前登録を行なうための処理手順をフローチャートの形式で示している。

【0088】

クライアントは、自己の登録先となるコンテンツ配信事業者のライセンス・サーバに対して、サービス・データ要求を送信する（ステップS1）。

【0089】

ライセンス・サーバは、クライアントからサービス・データ要求を受信すると、これに応答して、要求元クライアントにユーザ情報要求を送信する（ステップS11）。

【0090】

クライアントは、ユーザ情報要求を受信すると、ディスプレイなどにユーザ情報の入力を促すメッセージ並びにユーザ情報の入力画面を表示する（ステップS

2)。そして、ユーザがキーボードやマウスなどの入力装置を介して、ユーザの個人情報や決済情報などのユーザ情報を入力すると、これをライセンス・サーバに送信する（ステップS3）。

【0091】

ライセンス・サーバは、ユーザ情報を受信すると、そのライセンス・サーバに割り当てられたカテゴリのノード以下のリーフのうち、未だ割り当てられていないリーフを要求元クライアントに割り当て、そのリーフからライセンス・サーバに割り当てられたカテゴリのノードまでのパス上のノードに割り当てられたノード・キーの組をデバイス・ノード・キーDNKとして生成する。そして、生成されたDNKと、クライアントに割り当てられたリーフのリーフIDと、クライアントの秘密鍵及び公開鍵のペアと、ライセンス・サーバの公開鍵及び公開鍵の証明書を含むサービス・データを生成する（ステップS12）。そして、要求元クライアントに対して、このサービス・データを送信する（ステップS13）。

【0092】

また、ライセンス・サーバは、サービス・データの送信後、ユーザ情報をリーフIDに対応付けて記録しておくとともに、事前登録の内容を業務系データベースに登録する（ステップS14）。

【0093】

クライアントは、ライセンス・サーバからサービス・データを受信すると、これを暗号化して、ライセンス取得・管理部において保管しておく（ステップS4）。

【0094】

以上のようにして、ライセンス・サーバはクライアント及びユーザを登録し、クライアントは所望のコンテンツ配信サービスを利用するために必要なデバイス・ノード・キーを含むサービス・データを受け取ることができる。

【0095】

本実施形態では、各配信事業者の業務系データベース・サーバA及びBは、顧客関連情報を管理するために、以下に示すような複数のテーブルを保有しており、コンテンツ・サーバなどの他のサブシステムは必要に応じてこれらのテーブル

を利用（参照、追記、書き換えなど）することができる。

【 0 0 9 6 】

- (1) リーフIDとクライアントIDの対応テーブル
- (2) クライアントIDとユーザIDの対応テーブル
- (3) ユーザIDとユーザ・パスワードの対応テーブル
- (4) コンテンツIDとライセンスIDの対応テーブル
- (5) ユーザIDとダウンロードしたコンテンツのコンテンツIDの対応テーブル（他にダウンロードした日時やライセンスIDなども記録することができる）
- (6) ユーザIDとダウンロードしたライセンスのライセンスIDの対応テーブル（他にダウンロードした日時なども記録することができる）

【 0 0 9 7 】

また、業務系データベース・サーバCは、上記の業務系データベース・サーバA及びBに保管されている顧客関連情報のうち以下に示す情報を、配信事業者間で共有するために設置されており、双方の配信事業者A及びBは必要なときにその内容を参照したり更新したりすることができる。

【 0 0 9 8 】

- (1) リーフIDとクライアントIDの対応テーブル
- (2) クライアントIDとユーザIDの対応テーブル
- (3) コンテンツIDとライセンスIDの対応テーブル
- (4) ユーザIDとダウンロードしたコンテンツのコンテンツIDの対応テーブル（他にダウンロードした日時やライセンスIDなども記録することができる）
- (5) ユーザIDとダウンロードしたライセンスのライセンスIDの対応テーブル（他にダウンロードした日時なども記録することができる）

【 0 0 9 9 】

本実施形態に係るコンテンツ配信システムでは、クライアントAで取得したコンテンツをクライアントBに保管（移動）した後、クライアントBが新たにライセンスをサーバから受信することにより、コンテンツの保護を担保しながらクライアントA及びB間でのコンテンツの共有を実現する。このコンテンツの共有は、図1に示すように以下の手順P1～P6に従って行なわれる。

【0100】

P1：コンテンツのダウンロード

P2：ライセンスのダウンロードとコンテンツの再生

P3：業務系データベース間の情報更新

P4：コンテンツを別クライアントへ移動

P5：別クライアントから移動したコンテンツに関するライセンスのダウンロードとコンテンツの再生

P6：業務系データベース間の情報更新

【0101】

以下、各段階に手順について説明する。

【0102】

コンテンツのダウンロード：

図7には、コンテンツをダウンロードする際のクライアントA側の処理手順をフローチャートの形式で示している。

【0103】

ユーザがディスプレイ画面をキーボードやマウスなどの入力装置を介して操作することによって、コンテンツのダウンロード処理が起動される。これに応答して、ネットワーク・インターフェース106を介して、コンテンツ・サーバAへアクセスする（ステップS21）。

【0104】

コンテンツ・サーバAへアクセスした結果、クライアントのディスプレイ画面上には、コンテンツ選択画面（図示しない）が表示される。ユーザは、同画面上で、キーボードやマウスなどの入力装置を介して所望のコンテンツを指定する。そして、クライアントAはコンテンツを指定する情報をコンテンツ・サーバAへ通知する（ステップS22）。さらに、コンテンツ・サーバAに対してユーザIDを通知する（ステップS23）。

【0105】

後述するように、コンテンツ・サーバAは、コンテンツ指定情報の通知に応答して、該当するコンテンツを暗号化して送信してくる。クライアントAは、暗号

化コンテンツを受信して（ステップS24）、これをコンテンツ蓄積部に格納する（ステップS25）。

【0106】

また、図8には、コンテンツをダウンロードする際のコンテンツ・サーバ側の処理手順をフローチャートの形式で示している。

【0107】

コンテンツ・サーバAは、クライアントAよりアクセスを受けるまで待機する（ステップS31）。そして、アクセスを受けたと判断すると、クライアントAから送信されてきた、コンテンツを指定する情報を取り込む（ステップS32）。このコンテンツを指定する情報は、図6に示したフローチャートのステップS22において、クライアントAが通知してきた情報に該当する。

【0108】

次いで、コンテンツ・サーバAは、蓄積しているコンテンツの中から、先行ステップS32において取り込まれた情報で指定されたコンテンツを読み出す（ステップS33）。

【0109】

そして、読み出されたコンテンツを、コンテンツ・キーK_cを用いて暗号化する（ステップS34）。配信コンテンツ蓄積部に記憶されている・コンテンツ・データは、既にATRAC3方式によりエンコードされているので、このエンコードされたコンテンツ・データが暗号化されることになる。なお、コンテンツ・データをあらかじめ暗号化してから配信コンテンツ蓄積部に格納しておくことにより、ステップS34を省略することができる。

【0110】

次いで、業務系データベース・サーバAから、コンテンツIDに対応したライセンスIDを取り込む（ステップS35）。そして、暗号化したコンテンツ・データを伝送するフォーマットを構成するヘッダに、暗号化コンテンツを復号するのに必要なキー情報（後述）と、コンテンツを利用するのに必要なライセンスを識別するライセンスIDを付加する（ステップS36）。

【0111】

そして、ステップS 3 4において暗号化したコンテンツと、ステップS 3 6においてキーとライセンスIDを付加したヘッダとをフォーマット化したデータを、要求元のクライアントAに送信する（ステップS 3 7）。

【0 1 1 2】

最後に、クライアントAのユーザIDと送信したコンテンツのコンテンツIDを業務系データベースAに記録する（ステップS 3 8）。業務系データベースAに記録した内容は、同期処理により業務系データベースCにも反映されており、他方の配信事業者Bからも利用することができる。

【0 1 1 3】

図9には、コンテンツ・サーバAからクライアントAにコンテンツを配信するときに用いられるデータ・フォーマットの構成例を示している。同図に示すように、このフォーマットは、ヘッダ（Header）とデータ（Data）とで構成される。

【0 1 1 4】

ヘッダには、コンテンツ情報（Content Information）と、ライセンスID（License ID）と、イネープリング・キー・ブロック（有効化キー・ブロック：EKB（Enabling Key Block））と、EKBから生成されたキー K_{EKB} を用いて暗号化されたコンテンツ・キー K_c としてのデータ $K_{EKB}(K_c)$ が配置されている。なお、EKBに関しては、本出願人に既に譲渡されているWO 02/080446に記載されているが、本発明の要旨には直接関連しないので、本明細書中では説明を省略する。

【0 1 1 5】

コンテンツ情報には、データとしてフォーマット化されているコンテンツ・データを識別するための識別情報としてのコンテンツID（CID）と、そのコンテンツのコーデックの方式などの情報が含まれている。

【0 1 1 6】

データは、任意の数の暗号化ブロック（Encryption Block）により構成される。各暗号化ブロックは、イニシャル・ベクトル（IV：Initial Vector）と、シード（Seed）と、コンテンツ・データをキー K'_c で暗号化したデータ $E_{K'}$

c (Data) とで構成される。

【0117】

キー K'_c は、以下の式により示されるように、コンテンツ・キー K_c と、乱数で設定されるシードにハッシュ関数を適用して演算された値で構成される。

【0118】

【数1】

$$K'_c = \text{Hash}(K_c, \text{Seed})$$

【0119】

イニシャル・ベクトルIVとシードSeedは、各暗号化ブロック毎に異なる値に設定される。

【0120】

この暗号化は、コンテンツのデータを8バイト単位で区分して、8バイト毎に行なわれる。後段の8バイトの暗号化は、前段の8バイトの暗号化の結果を利用して行なわれるCBC (Cipher Block Chaining) モードで行なわれる。

【0121】

CBCモードの場合、最初の8バイトのコンテンツ・データを暗号化するとき、その前段の8バイトの暗号化の結果が存在しないため、最初の8バイトのコンテンツ・データを暗号化するときはイニシャル・ベクトルIVを初期値として暗号化が行なわれる。

【0122】

このCBCモードによる暗号化を行なうことで、1つの暗号化ブロックが解読されたとしても、その影響が他の暗号化ブロックに及ぶことが抑制される。なお、この暗号化の処理手順に関しては本出願人に既に譲渡されているWO 02/080446に記載されているが、本発明の要旨には直接関連しないので、本明細書中ではこれ以上説明しない。また、暗号化方式については、これに限らず、単にコンテンツ・キー K_c でコンテンツ・データを暗号化するように構成してもよい。

【0123】

以上のようにして、クライアントAは、コンテンツ・サーバAからコンテンツ

を自由に取得することができる。コンテンツを利用（再生）するためにはコンテンツのライセンスを別途取得する必要があることから、本実施形態では、コンテンツの配信自体は無料とし、ライセンスの取得を有料にしている。したがって、コンテンツそのものは無料で、大量に配布することが可能である。

【0124】

ライセンスのダウンロードとコンテンツの再生：

図10には、クライアントA側でダウンロードしたコンテンツを再生するための処理手順をフローチャートの形式で示している。

【0125】

まず、クライアントAは、ユーザがキーボードやマウスなどの入力装置の操作を介して指示したコンテンツの識別情報（CID）を取得する（ステップS41）。この識別情報は、例えば、コンテンツのタイトルや、記憶されているコンテンツ毎に付与されている番号などで構成される。

【0126】

コンテンツが指示されると、次いで、そのコンテンツに対応するライセンスID（そのコンテンツを使用するのに必要なライセンスの識別情報）を読み取る。このライセンスIDは、図9に示したように、暗号化されているコンテンツ・データのヘッダに記述されている。

【0127】

次いで、読み取られたライセンスIDに対応するライセンスが、クライアントにより既に取得され、ライセンス取得・管理部に保管されているかどうかを判断する（ステップS42）。ここで、該当するライセンスが未だ取得されていない場合には、ステップS43に進み、ライセンス取得処理（後述）を実行する。

【0128】

ステップS42において、ライセンスが既に取得されていると判断された場合、あるいはステップS43においてライセンス取得処理が実行された結果、ライセンスが取得された場合、さらに、取得されているライセンスが有効期限内かどうかを判断する（ステップS44）。ライセンスが有効期限内のものであるかどうかは、ライセンスの内容として規定されている期限（後述）と、クライアント

のシステム・タイマにより計時されている現在日時と比較することで判断される。

【0129】

ライセンスの有効期限が既に満了していると判断された場合には、ステップS45に進み、ライセンスの更新処理（後述）を実行する。

【0130】

ステップS44において、ライセンスが有効期限内であると判断された場合、あるいはステップS45においてライセンスが更新された場合、さらにライセンスが正当であるかどうかを判断する（ステップS46）。ライセンスの有効性は、ライセンスに含まれている電子署名（後述）を利用して実行することができる。ライセンスが正当でない場合には、エラー処理を行ってから（ステップS47）、本処理ルーチン全体を終了する。エラー処理は、正当なライセンスを改めて取得する処理であってもよい。

【0131】

ステップS46において、ライセンスが正当であると判断された場合、該当する暗号化コンテンツ・データをコンテンツ蓄積部から読み出す（ステップS48）。そして、暗号化されているコンテンツ・データを、図9に示したデータに配置されている暗号化ブロック単位で、コンテンツ・キー K_c を用いて復号する（ステップS49）。

【0132】

さらに、復号されたコンテンツ・データをデコードし、コンテンツの再生処理を行なう（ステップS50）。コンテンツの再生処理は、音楽データを音響出力したり、映像データをディスプレイから表示出力したりすることを指す。

【0133】

図11には、図10に示すフローチャート中のステップS43で実行されるライセンス取得処理の詳細な手順をフローチャートの形式で示している。

【0134】

クライアントAは、事前にライセンス・サーバAにアクセスして登録処理を行なうことにより、リーフID、DNK（デバイス・ノード・キー）、クライアン

トAの秘密鍵及び公開鍵のペア、ライセンス・サーバの公開鍵、及び公開鍵の証明書を含むサービス・データを取得している（前述及び図6を参照のこと）。

【0135】

ここで、リーフIDは、クライアント毎に割り当てられた識別情報を表わし、DNKは、そのライセンスに対応するEKB（有効化ブロック）に含まれる暗号化されているコンテンツ・キー K_c を復号するのに必要なデバイス・ノード・キーである。

【0136】

まず、クライアントAは、ユーザのキーボードやマウスなどの入力装置の操作を介して、更新するライセンスの指定情報、並びにユーザIDとパスワードを入力する（ステップS61，S62）。

【0137】

次いで、クライアントAは、入力されたユーザIDとパスワード、ライセンス指定情報、並びにサービス・データに含まれるリーフIDを含むライセンス要求を、ライセンス・サーバBに送信する（ステップS63）。

【0138】

ライセンス・サーバAは、ユーザIDとパスワード、並びにライセンス指定情報に基づいてライセンスを発行し、要求元のクライアントAに送信する。ライセンス・サーバAによるライセンスの提供処理の詳細については後述に譲る。

【0139】

クライアントAは、ライセンス・サーバAからライセンスを受信することができた場合には（ステップS64）、ライセンス取得・管理部においてそのライセンスを記憶する（ステップS65）。

【0140】

他方、ライセンス・サーバAからライセンスを受信することができない場合には（ステップS64）、所定のエラー処理を実行して（ステップS66）、本処理ルーチン全体を終了する。ここで言うエラー処理は、例えば、コンテンツを利用するためのライセンスが得られないので、コンテンツ再生処理部の起動を禁止する動作などが挙げられる。

【0141】

以上のようにして、クライアントAは、コンテンツ・データに付随しているライセンスIDに対応するライセンスを取得して、初めてそのコンテンツを使用することが可能になる。

【0142】

なお、図11に示すようなライセンス取得処理は、コンテンツのダウンロード後ではなく、その前に行なっておくことも可能である。

【0143】

図12には、ライセンス・サーバからクライアントに提供されるライセンスのデータ構造を模式的に示している。同図に示すように、ライセンスは、使用条件、リーフIDやライセンス・サーバの電子署名などを含んでいる。

【0144】

使用条件には、そのライセンスに基づいてコンテンツを使用することが可能な使用期限、そのライセンスに基づいてコンテンツをダウンロードすることが可能なダウンロード期限、そのライセンスに基づいてコンテンツをコピーすることが可能な回数（許容されるコピー回数）、チェックアウト回数、最大チェックアウト回数、そのライセンスに基づいてコンテンツをCD-Rなどの記録媒体に記録することができる権利、可搬型の記録媒体にコピーすることができる回数、ライセンスを所有権（買い取り状態）に移行できる権利、使用ログを取る義務などを示す情報などが含まれている。

【0145】

図13には、クライアントA側からのライセンス要求（図11に示すフローチャート中のステップS63）に対応して実行される、ライセンス・サーバAがクライアントAにライセンスを提供するための処理手順をフローチャートの形式で示している。

【0146】

ライセンス・サーバAは、クライアントAからアクセスを受けるまで待機する（ステップS71）。そして、クライアントAからアクセスを受けたときに、クライアントAに対して、ユーザIDとパスワード、並びにライセンスIDの送信

を要求する。これに対し、クライアントAからは、ステップS 6 3の処理として、ユーザIDとパスワード、リーフID並びにライセンス指定情報（ライセンスID）を送信するので、ライセンス・サーバA側ではこれらを取り込む（ステップS 7 2）。

【0 1 4 7】

次いで、ライセンス・サーバAは、業務系データベース・サーバAに対して、ユーザIDとパスワードの照合処理を依頼し（ステップS 7 3）、クライアントAの正当性をチェックする（ステップS 7 4）。ここで、照合に失敗した場合には、所定のエラー処理を実行して（ステップS 7 5）、本処理ルーチン全体を終了する。この場合、クライアントAに対してライセンスは発行されない。

【0 1 4 8】

一方、照合処理が成功裏に終了した場合には、さらに課金サーバAにアクセスして、与信処理を依頼する（ステップS 7 6）。課金サーバAは、ライセンス・サーバAからの与信処理の要求に応答して、そのユーザIDとパスワードに対応する過去の支払い履歴などを調査し、そのユーザが過去にライセンスの対価の不払いなど好ましくない実績があるかどうかをチェックする（ステップS 7 7）。

【0 1 4 9】

ここで、好ましくない支払い実績があるなど与信が妥当でないと判断された場合には、課金サーバAは、ライセンス付与を不許可とする与信結果をライセンス・サーバAに返信する。ライセンス・サーバAは、これに応答して所定のエラー処理を実行して（ステップS 7 8）、本処理ルーチン全体を終了する。この場合、クライアントAに対してライセンスは発行されない。

【0 1 5 0】

一方、与信OKであれば、次いで、ライセンス指定情報に対応するライセンスをライセンス蓄積部から取り出す（ステップS 7 9）。ライセンス蓄積部に格納されているライセンスは、あらかじめライセンスID、バージョン、作成日時、有効期限などの情報が記述されている。

【0 1 5 1】

ライセンス・サーバAは、取り出したライセンスにリーフIDを付加する（ス

テップS80)。

【0152】

次いで、ライセンス・サーバAは、このライセンスに対応付けられている使用条件を選択する(ステップS81)。あるいは、ライセンス要求時にユーザから使用条件が指定されている場合には、その使用条件が必要に応じてあらかじめ用意されている使用条件に付加される。そして、選択された使用条件をライセンスに付加する。

【0153】

次いで、ライセンス・サーバAは、自身の秘密鍵によりライセンスに電子署名を施すことで、図12に示したようなライセンスを生成する(ステップS82)。そして、このライセンスを要求元のクライアントAに送信する(ステップS83)。

【0154】

次いで、ライセンス・サーバAは、いま送信したライセンス(使用条件、リーフIDを含む)をユーザIDとパスワードに対応付けて記憶しておく。また、業務系データベース・サーバAにアクセスして、送信したライセンスのライセンスIDをユーザIDに対応付けて記録する(ステップS84)。業務系データベースAに記録した内容は、同期処理により業務系データベースCにも反映されており、他方の配信事業者Bからも利用することができる。

【0155】

最後に、ライセンス・サーバAは、課金サーバAにアクセスして、ユーザIDとパスワードに対応するユーザに対する課金処理を実行する(ステップS85)。課金サーバAは、この課金処理の要求に応答して、該当するユーザに対する課金処理を実行する。課金サーバAは、クレジット・カードなどを用いた信用決済やデビット・カードを用いた即時決済、電子マネーによる支払い、現金払いや金融機関への振込みなどに対応してもよい。但し、課金処理の形態は本発明の要旨に直接関連しないので、本明細書ではこれ以上説明しない。

【0156】

なお、課金処理に対してユーザが支払いを行なわなかったような場合には、そ

のユーザは与信を失い、以後ライセンスの付与を要求したとしてもライセンスを受けることができないことになる。すなわち、ユーザが与信を失った場合には、上述したように、課金サーバからライセンスの付与を不許可とする与信結果が返されるので、ライセンス・サーバはステップS 7 8においてエラー処理を実行する。エラー処理では、例えば要求元のクライアントに対して、ライセンスを付与することができない旨のメッセージを出力し、処理を終了する。また、要求元のクライアントでは、ライセンスを受けることができないので、すなわちコンテンツを利用すること（暗号を復号すること）ができないことになる。

【0 1 5 7】

図1 4には、図1 0に示すフローチャート中のステップS 4 5において、クライアントが実行する、ライセンス・サーバに対するライセンスの更新処理の詳細な手順をフローチャートの形式で示している。

【0 1 5 8】

まず、クライアントAは、ユーザのキーボードやマウスなどの入力装置の操作を介して、ライセンス指定情報、ユーザID、及びパスワードを入力する（ステップS 9 1, S 9 2）。

【0 1 5 9】

次いで、クライアントAは、入力されたユーザIDとパスワード、並びにライセンス指定情報を含むライセンス更新要求を、ライセンス・サーバに送信する（ステップS 9 3）。

【0 1 6 0】

ライセンス・サーバA側では、ライセンス更新要求に応答して、使用条件を提示してくる（後述）。これに対し、クライアントAは、提示された使用条件を受信し、これをユーザに表示出力する（ステップS 9 4）。

【0 1 6 1】

ユーザは、キーボードやマウスなどの入力装置を操作して、画面表示されている使用条件の中から所定の使用条件を選択したり、所定の使用条件を新たに追加したりする。このようにして選択された使用条件（すなわちライセンスを更新する条件）を購入するための申し込みを、ライセンス・サーバAに送信する（ステ

ップS 9 5)。

【0 1 6 2】

ライセンス・サーバA側では、クライアントAからの購入申し込みに応答して、最終的な使用条件を送信してくる(後述)。これに対し、クライアントAは、ライセンス・サーバAからの使用条件を受信して(ステップS 9 6)、これに対応するライセンスの使用条件として更新する(ステップS 9 7)。

【0 1 6 3】

また、図1 5には、図1 0に示すフローチャート中のステップS 4 5(図1 4)に対応してライセンス・サーバで実行される、有効期限の切れたライセンスを更新するための詳細な処理手順をフローチャートの形式で示している。

【0 1 6 4】

ライセンス・サーバAは、クライアントAからのアクセスを受けると(ステップS 1 0 1)、クライアントAが送信したライセンス更新要求(前述)を受信する(ステップS 1 0 2)。

【0 1 6 5】

そして、ライセンス・サーバAは、更新要求されているライセンスに対応する使用条件(更新する使用条件)をライセンス蓄積部から読み出し、これを要求元のクライアントAに送信する(ステップS 1 0 3)。

【0 1 6 6】

クライアントA側では、受信した使用条件をユーザに表示出力する。そして、ユーザは、キーボードやマウスなどの入力装置を操作して、画面表示されている使用条件の中から所定の使用条件を選択したり、所定の使用条件を新たに追加したりする。このようにして選択された使用条件(すなわちライセンスを更新する条件)を購入するための申し込みを、ライセンス・サーバAに送信する(前述)。

【0 1 6 7】

ライセンス・サーバAは、クライアントAからの使用条件の購入が申し込まれると、申し込まれた使用条件に対応するデータを生成し、クライアントAに送信する(ステップS 1 0 4)。クライアントA側では、ライセンス・サーバAから

の使用条件を受信して、これを対応するライセンスの使用条件として更新する（前述）。

【0168】

ここで、クライアントが、ライセンス・サーバから供給されたライセンスに基づいて、コンテンツ・サーバから供給されたコンテンツを利用する処理の仕組みについて図17を参照しながらまとめておく。

【0169】

コンテンツ・サーバからクライアントに対してコンテンツが提供されるとともに、ライセンス・サーバからクライアントにライセンスが供給される。コンテンツは、コンテンツ・キー K_c により暗号化されており（ $Enc(K_c, Content)$ ）、コンテンツ・キー K_c は、ルート・キー K_R （ EKB から得られるキーであって、図9に示したコンテンツ・データ中のキー K_{EKBc} に対応する）で暗号化され（ $Enc(K_R, K_c)$ ）、 EKB とともに、暗号化されてコンテンツに吹かされて要求元クライアントに提供される。

【0170】

図17に示した例における EKB には、例えば図18に示すように、 DNK で復号可能なルート・キー K_R が含まれている（ $Enc(DNK, K_R)$ ）。したがって、クライアントは、サービス・データに含まれる DNK を利用して、 EKB からルート・キー K_R を得ることができる。さらに、ルート・キー K_R を用いて、 $Enc(K_R, K_c)$ からコンテンツ・キー K_c を復号することができ、このコンテンツ・キー K_c を用いて、暗号化コンテンツ $Enc(K_c, Content)$ からコンテンツを復号することができる。

【0171】

業務系データベース間の情報更新:

クライアントAとコンテンツ配信事業者Aの間でコンテンツやライセンスのダウンロードが行なわれると、その情報が配信事業者A内の業務系データベースAに記録される。本実施形態に係るコンテンツ配信システムでは、配信事業者A及び配信事業者B間での事業協力により同一顧客のクライアントA及びクライアントB間でのコンテンツの共有を実現するために、業務系データベースAの更新情

報を業務系データベースCに反映させて、配信事業者Bからも利用可能にする。

【0172】

配信事業者AからクライアントAへ、コンテンツ又はライセンスのダウンロードが終了すると、業務系データベースA及びCでは、以下に示す各テーブルの該当するエントリーが更新される。

【0173】

- (1) リーフIDとクライアントIDの対応テーブル
- (2) クライアントIDとユーザIDの対応テーブル
- (3) コンテンツIDとライセンスIDの対応テーブル
- (4) ユーザIDとダウンロードしたコンテンツのコンテンツIDの対応テーブル（他にダウンロードした日時やライセンスIDなども記録することができる）
- (5) ユーザIDとダウンロードしたライセンスのライセンスIDの対応テーブル（他にダウンロードした日時なども記録することができる）

【0174】

コンテンツを別クライアントへ移動：

クライアントAにダウンロードしたコンテンツを、クライアントBにおいて利用するために、クライアント間でコンテンツを移動する。コンテンツを移動する時点では、クライアントBはまだこのコンテンツのライセンスを得ている必要はない。

【0175】

図1に示す例では、クライアントAにおいて、ダウンロードしたコンテンツを可搬型の記録媒体にコピーして、これをクライアントBに装填することによってコンテンツの移動を行なう。

【0176】

この場合、クライアントA側では、コンテンツ蓄積部からコンテンツを取り出して、これを記録媒体に書き込むという処理が行なわれる。また、クライアントB側では、記録媒体に記録されたコンテンツを読み出してコンテンツ蓄積部に格納するという処理が行なわれる。これらのデータ処理自体は周知の技術により実現することができるので、本明細書中ではこれ以上説明しない。

【0177】

勿論、ライセンスのないコンテンツを別のクライアントに移動する方法は、これに限定されるものではない。例えば、記録媒体以外に、有線・無線通信によってユーザ自らがクライアント間でのコンテンツのやりとりを行なってもよい。あるいは、一方のクライアントでコンテンツを購入すると、コンテンツ配信事業者が、同じユーザが保有する別のクライアントへも自動配信を行なうようにしてもよい。

【0178】

別クライアントから移動したコンテンツに関するライセンスのダウンロードとコンテンツの再生：

クライアントB側では、クライアントAから移動したコンテンツに関するライセンスをダウンロードして、このコンテンツを利用することができる。

【0179】

クライアントBは、図10に示した処理手順に従い、コンテンツを再生することができる。

【0180】

まず、クライアントBは、ユーザがキーボードやマウスなどの入力装置の操作を介して指示したコンテンツの識別情報（CID）を取得する（ステップS41）。コンテンツが指示されると、次いで、そのコンテンツに対応するライセンスID（そのコンテンツを使用するのに必要なライセンスの識別情報）を読み取る。

【0181】

次いで、読み取られたライセンスIDに対応するライセンスが、クライアントBにより既に取得され、ライセンス取得・管理部に保管されているかどうかを判断する（ステップS42）。ここで、該当するライセンスが未だ取得されていない場合には、ステップS43に進み、ライセンス取得処理を実行する。クライアントBは、図11に示す処理手順に従ってライセンス取得処理を行なう。また、ライセンスの構造は、図12に示した通りである。

【0182】

ステップS 4 2において、ライセンスが既に取得されていると判断された場合、あるいはステップS 4 3においてライセンス取得処理が実行された結果、ライセンスが取得された場合、さらに、取得されているライセンスが有効期限内かどうかを判断する（ステップS 4 4）。

【0183】

ライセンスの有効期限が既に満了していると判断された場合には、ステップS 4 5に進み、ライセンスの更新処理を実行する。クライアントBは、図14に示す処理手順に従ってライセンス更新処理を行なう。

【0184】

ステップS 4 4において、ライセンスが有効期限内であると判断された場合、あるいはステップS 4 5においてライセンスが更新された場合、さらにライセンスが正当であるかどうかを判断する（ステップS 4 6）。ライセンスが正当でない場合には、エラー処理を行ってから（ステップS 4 7）、

【0185】

ステップS 4 6において、ライセンスが正当であると判断された場合、該当する暗号化コンテンツ・データをコンテンツ蓄積部から読み出す（ステップS 4 8）。そして、暗号化されているコンテンツ・データを、図9に示したデータに配置されている暗号化ブロック単位で、コンテンツ・キーK_cを用いて復号する（ステップS 4 9）。

【0186】

さらに、復号されたコンテンツ・データをデコードし、コンテンツの再生処理を行なう（ステップS 5 0）。

【0187】

ステップS 4 3において、クライアントBは、図11に示す処理手順に従ってライセンス取得処理を行なう。

【0188】

まず、クライアントBは、更新するライセンスの指定情報、並びにユーザIDとパスワードを入力する（ステップS 6 1, S 6 2）。

【0189】

次いで、クライアントBは、入力されたユーザIDとパスワード、ライセンス指定情報、並びにサービス・データに含まれるリーフIDを含むライセンス要求を、事前登録しているライセンス・サーバBに送信する（ステップS63）。

【0190】

ライセンス・サーバBは、ユーザIDとパスワード、並びにライセンス指定情報に基づいてライセンスを発行し、要求元のクライアントBに送信する。ライセンス・サーバBによるライセンスの提供処理の詳細については後述に譲る。

【0191】

クライアントBは、ライセンス・サーバBからライセンスを受信することができた場合には（ステップS64）、ライセンス取得・管理部においてそのライセンス、証明書及び秘密鍵を記憶する（ステップS65）。

【0192】

他方、ライセンス・サーバBからライセンスを受信することができない場合には（ステップS64）、所定のエラー処理を実行して（ステップS66）、本処理ルーチン全体を終了する。

【0193】

以上のようにして、クライアントBは、コンテンツ・データに付随しているライセンスIDに対応するライセンスを取得して、初めてクライアントAから移動したコンテンツを使用することが可能になる。

【0194】

図11に示すフローチャート中のステップS63においてクライアントBがライセンス要求を発行したことに対応して、ライセンス・サーバBは、クライアントBへのライセンス提供処理を実行する。但し、ここでは、配信事業者Aから提供されているコンテンツに対するライセンスが要求されているので、ライセンス・サーバB自体は、該当するライセンスを保有していない。このような場合、ライセンス・サーバBは、配信事業者A及びB間の事業協力により、該当するライセンスを配信事業者A側から得て、これをクライアントBに提供することになる。但し、ライセンスを生成するために必要な情報については、ライセンス・サーバBが配信事業者A側から取得する。

【0195】

図16には、クライアントB側からのライセンス要求に対応して、ライセンス・サーバBが配信事業者間の事業協力の下でライセンスを提供するための処理手順をフローチャートの形式で示している。

【0196】

ライセンス・サーバBは、クライアントBからアクセスを受けるまで待機する(ステップS111)。そして、クライアントBからアクセスを受けたときに、クライアントBに対して、ユーザIDとパスワード、並びにライセンスIDの送信を要求する。これに対し、クライアントBからは、ステップS63の処理として、ユーザIDとパスワード、リーフID並びにライセンス指定情報(ライセンスID)を送信するので、ライセンス・サーバB側ではこれらを取り込む(ステップS112)。

【0197】

次いで、ライセンス・サーバBは、業務系データベース・サーバBに対して、ユーザIDとパスワードの照合処理を依頼し(ステップS113)、クライアントBの正当性をチェックする(ステップS114)。ここで、照合に失敗した場合には、所定のエラー処理を実行して(ステップS115)、本処理ルーチン全体を終了する。この場合、クライアントBに対してライセンスは発行されない。

【0198】

一方、照合処理が成功裏に終了した場合には、ライセンス・サーバBは、さらに業務系データベース・サーバBに対して、ユーザIDを送信して、このユーザが配信事業者Aに登録されているクライアントを持つかどうか照合処理を依頼し(ステップS116)、ユーザの照合が行なわれる(ステップS117)。

【0199】

ここで、ユーザの照合に失敗した場合には、クライアントBからの通常のライセンス取得要求であると判断し、ステップS117の分岐NoからステップS121に進んで、ライセンス購入に伴う通常の課金処理を行なう。

【0200】

一方、ユーザの照合処理が成功裏に終了した場合には、ライセンス・サーバB

は、配信事業者A及びB間の顧客関連情報を取り持つ業務系データベース・サーバCにアクセスして、同一のユーザIDを持つクライアントAのクライアントIDを取得する（ステップS118）。

【0201】

そして、ライセンス・サーバBは、業務系データベース・サーバCへライセンスIDとクライアントAのクライアントIDを送信し、クライアントBにおいて利用しようとしているコンテンツについてのライセンスをクライアントAが購入済みであるかどうか、照合処理を依頼し（ステップS119）、コンテンツの移動元であるクライアントAのライセンスの有無をチェックする（ステップS120）。

【0202】

ここで、クライアントAについてのライセンスの確認に失敗した場合には、クライアントBからの通常のライセンス取得要求であると判断し、ステップS120の分岐NoからステップS121に進んで、ライセンス購入に伴う通常の課金処理を行なう。

【0203】

一方、照合処理が成功裏に終了した場合には、当該ユーザは同じコンテンツについてライセンス購入済みなので、ライセンスを無料又は通常よりも低料金に設定して、後続の処理に進む。

【0204】

ステップS121では、ライセンス・サーバBは、課金サーバBにアクセスして、与信処理を依頼する。課金サーバBは、ライセンス・サーバBからの与信処理の要求に応答して、そのユーザIDとパスワードに対応する過去の支払い履歴などを調査し、そのユーザが過去にライセンスの対価の不払いなど好ましくない実績があるかどうかをチェックする（ステップS122）。

【0205】

ここで、好ましくない支払い実績があるなど与信が妥当でないと判断された場合には、課金サーバBは、ライセンス付与を不許可とする与信結果をライセンス・サーバBに返信する。ライセンス・サーバBは、これに応答して所定のエラー

処理を実行して（ステップS123）、本処理ルーチン全体を終了する。この場合、クライアントBに対してライセンスは発行されない。

【0206】

一方、与信OKであれば、ライセンス・サーバBは、ライセンス・サーバBのライセンス蓄積部にアクセスして、ライセンス指定情報に対応するライセンスを取り出す（ステップS124）。ライセンス蓄積部に格納されているライセンスは、あらかじめライセンスID、バージョン、作成日時、有効期限などの情報が記述されている。

【0207】

ライセンス・サーバBは、取り出したライセンスにリーフIDを付加する（ステップS125）。

【0208】

次いで、ライセンス・サーバBは、このライセンスに対応付けられている使用条件を選択する（ステップS126）。あるいは、ライセンス要求時にユーザから使用条件が指定されている場合には、その使用条件が必要に応じてあらかじめ用意されている使用条件に付加される。そして、選択された使用条件をライセンスに付加する。

【0209】

次いで、ライセンス・サーバBは、自身の秘密鍵によりライセンスに電子署名を施すことで、図12に示したようなライセンスを生成する（ステップS127）。そして、このライセンスを要求元のクライアントBに送信する（ステップS128）。

【0210】

次いで、ライセンス・サーバBは、いま送信したライセンス（使用条件、リーフIDを含む）をユーザIDとパスワードに対応付けて記憶しておく。また、業務系データベース・サーバBにアクセスして、送信したライセンスのライセンスIDをユーザIDに対応付けて記録する（ステップS129）。業務系データベースAに記録した内容は、同期処理により業務系データベースCにも反映されており、他方の配信事業者Bからも利用することができる。

【0211】

最後に、ライセンス・サーバBは、課金サーバBにアクセスして、ユーザIDとパスワードに対応するユーザに対する課金処理を実行する（ステップS130）。課金サーバBは、この課金処理の要求に応答して、該当するユーザに対する課金処理を実行する。

【0212】

本実施形態では、同一ユーザの他のクライアントから取得したコンテンツを利用するときのライセンス取得の代金は、有料であっても無料であってもよい。また、有料の場合であっても、最初のライセンス取得時の料金に対して割り引いてもよい。これらの判断は、コンテンツ配信時業者側に委ねられ、課金サーバによって制御される。

【0213】**業務系データベース間の情報更新：**

クライアントBとコンテンツ配信事業者Bの間で、別クライアントAから移動したコンテンツについてのライセンスのダウンロードが行なわれると、その情報が配信事業者B内の業務系データベースBに記録される。本実施形態に係るコンテンツ配信システムでは、配信事業者A及び配信事業者B間での事業協力により同一顧客のクライアントA及びクライアントB間でのコンテンツの共有を実現するために、業務系データベースBの更新情報を業務系データベースCに反映させて、配信事業者Aからも利用可能にする。

【0214】

配信事業者BからクライアントBへライセンスのダウンロードが終了すると、業務系データベースB及びCでは、以下に示す各テーブルの該当するエントリが更新される。

【0215】

- (1) リーフIDとクライアントIDの対応テーブル
- (2) クライアントIDとユーザIDの対応テーブル
- (3) コンテンツIDとライセンスIDの対応テーブル
- (4) ユーザIDとダウンロードしたライセンスのライセンスIDの対応テーブル

ル（他にダウンロードした日時なども記録することができる）

【0216】

[追補]

以上、特定の実施形態を参照しながら、本発明について詳解してきた。しかしながら、本発明の要旨を逸脱しない範囲で当業者が該実施形態の修正や代用を成し得ることは自明である。すなわち、例示という形態で本発明を開示してきたのであり、本明細書の記載内容を限定的に解釈すべきではない。本発明の要旨を判断するためには、冒頭に記載した特許請求の範囲の欄を参酌すべきである。

【0217】

【発明の効果】

以上詳記したように、本発明によれば、コンテンツの不正利用を防止しながら、一旦ライセンスを受けた利用者が複数の機器に跨ってコンテンツを利用することを可能にすることができる、優れたコンテンツ配信システム、コンテンツを利用する情報処理装置又は情報処理方法、並びにコンピュータ・プログラムを提供することができる。

【0218】

本発明によれば、それぞれのコンテンツ配信事業者と接続可能な別々のクライアントにて購入したコンテンツを各クライアントで共有して使用することができる。但し、別のクライアントで利用する際、それが有料又は無料のいずれであるかはコンテンツ配信事業者や著作権保有者などの独自の判断で設定することができる。

【0219】

また、本発明によれば、一方のクライアントで購入したコンテンツを別のクライアントと共有して利用するために課金が発生する場合には、その別のクライアントを使用するだけで課金処理を行なうことができるので、顧客の利便性が向上する。

【0220】

また、本発明によれば、一方のクライアントで設定又は更新した再生環境情報（再生リスト、再生設定（音量設定、連続再生設定など）、GUI画面、購入予

定楽曲へのブックマークなど) を、他方のクライアントにおいても繁栄させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態に係るコンテンツ配信システムの構成例を模式的に示した図である。

【図 2】

各種サーバあるいはクライアントとして動作するホスト装置のハードウェア構成を模式的に示した図である。

【図 3】

ホストがクライアントとして動作するときの機能構成を模式的に示した図である。

【図 4】

ホストがライセンス・サーバとして動作するときの機能構成を模式的に示した図である。

【図 5】

ホストがコンテンツ・サーバとして動作するときの機能構成を模式的に示した図である。

【図 6】

クライアントがライセンス・サーバに事前登録を行なうための処理手順を示したフローチャートである。

【図 7】

コンテンツをダウンロードする際のクライアント側の処理手順を示したフローチャートである。

【図 8】

コンテンツをダウンロードする際のコンテンツ・サーバ側の処理手順を示したフローチャートである。

【図 9】

コンテンツ・サーバAからクライアントAにコンテンツを配信するときに用い

られるデータ・フォーマットの構成例を示した図である。

【図 10】

クライアント A 側でダウンロードしたコンテンツを再生するための処理手順を示したフローチャートである。

【図 11】

クライアント A 側でダウンロードしたコンテンツを再生するために必要なライセンスを取得する処理手順を示したフローチャートである。

【図 12】

ライセンス・サーバからクライアントに提供されるライセンスのデータ構造を模式的に示した図である。

【図 13】

ライセンス・サーバ A がクライアント A にライセンスを提供するための処理手順を示したフローチャートである。

【図 14】

クライアントが実行する、ライセンス・サーバに対するライセンスの更新処理の詳細な手順を示したフローチャートである。

【図 15】

ライセンス・サーバによるライセンスを更新するための詳細な処理手順を示したフローチャートである。

【図 16】

クライアント B 側からのライセンス要求に対応して、ライセンス・サーバ B が配信事業者間の事業協力の下でライセンスを提供するための処理手順を示したフローチャートである。

【図 17】

クライアントが、ライセンス・サーバから供給されたライセンスに基づいて、コンテンツ・サーバから供給されたコンテンツを利用する処理の仕組みを説明するための図である。

【図 18】

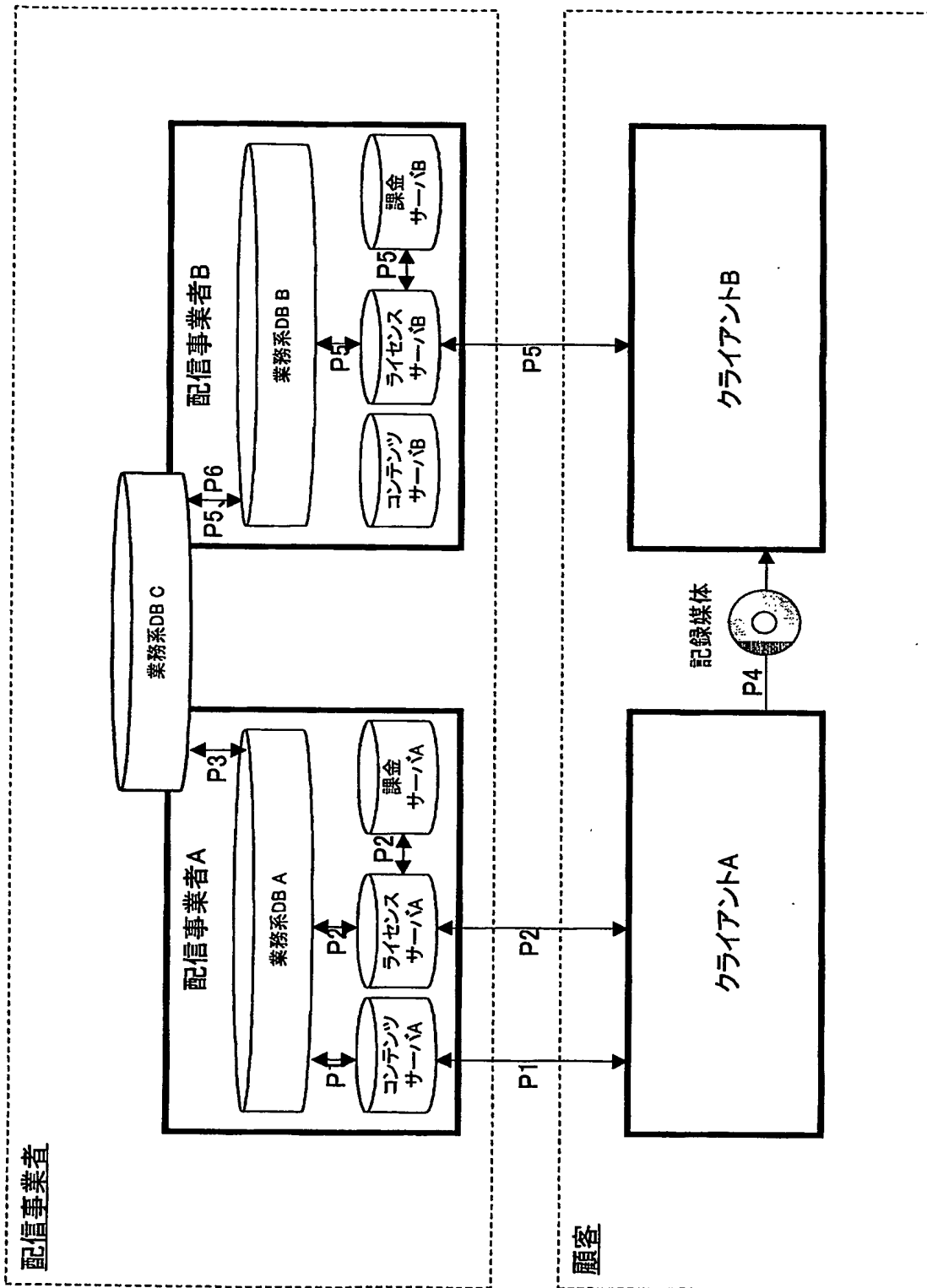
EKB の構造を示した図である。

【符号の説明】

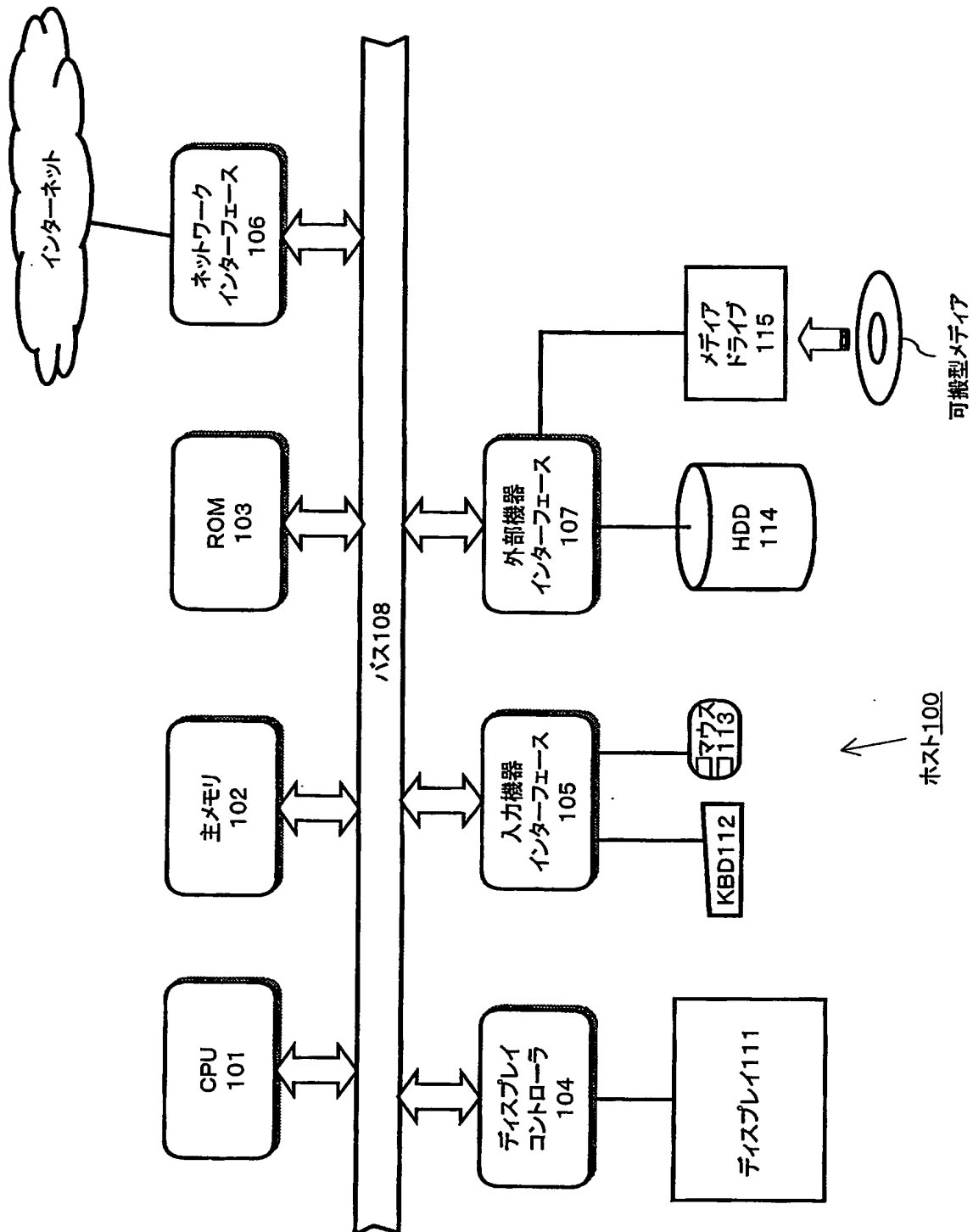
- 1 0 0 … ホスト
- 1 0 1 … CPU,
- 1 0 2 … 主メモリ, 1 0 3 … ROM
- 1 0 4 … ディスプレイ・コントローラ
- 1 0 5 … 入力機器インターフェース
- 1 0 6 … ネットワーク・インターフェース
- 1 0 7 … 外部機器インターフェース
- 1 0 8 … バス
- 1 1 1 … ディスプレイ
- 1 1 2 … キーボード, 1 1 3 … マウス
- 1 1 4 … ハード・ディスク装置
- 1 1 5 … メディア・ドライブ

【書類名】 図面

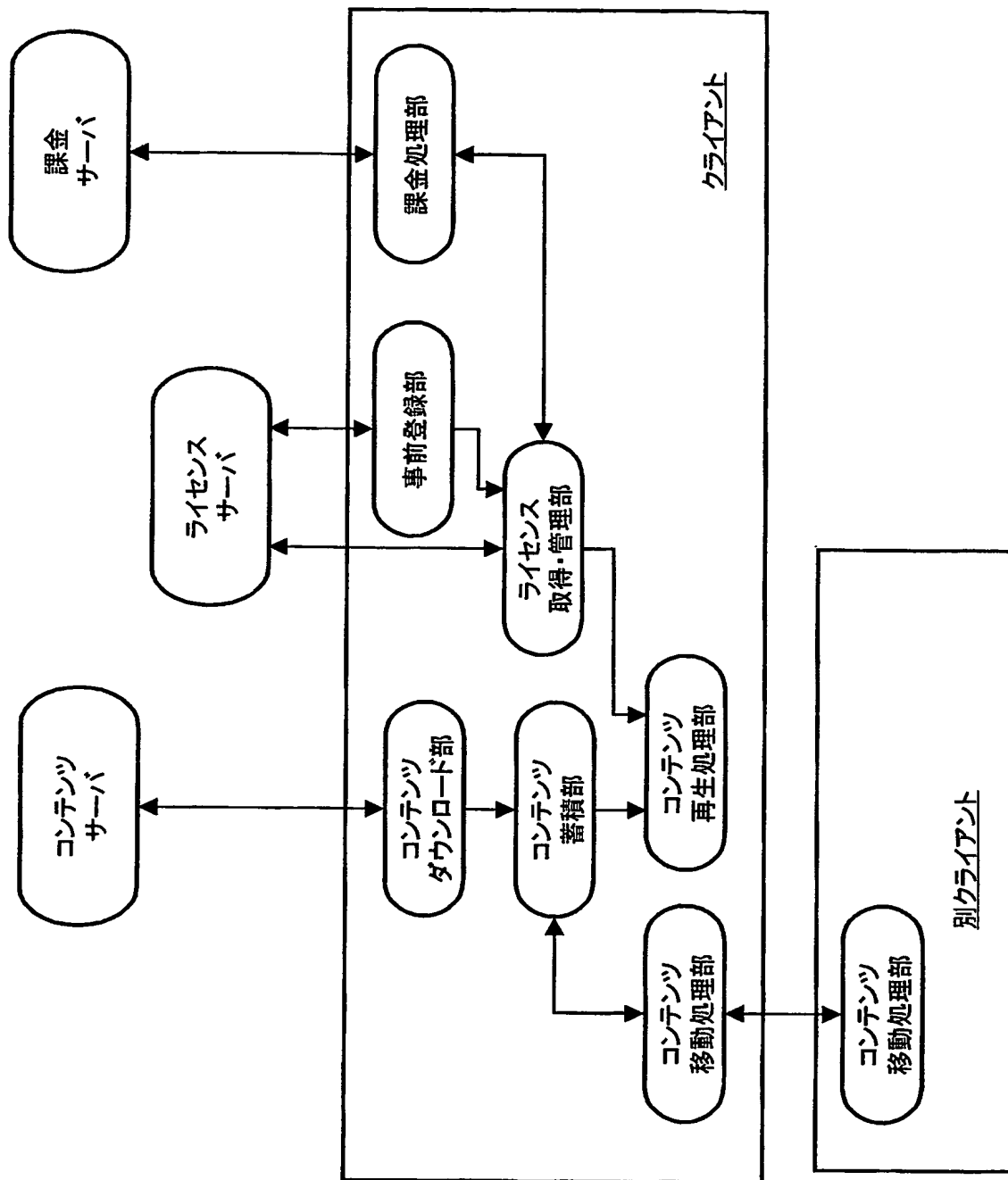
【図1】



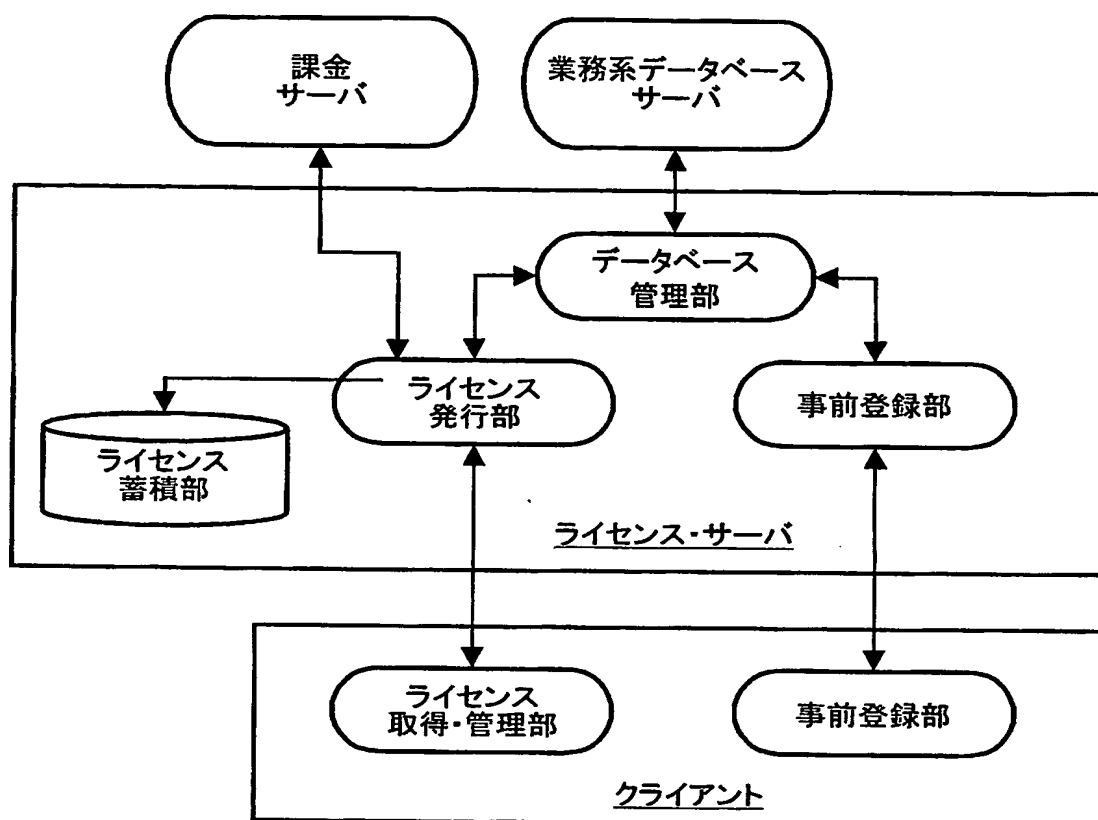
【図2】



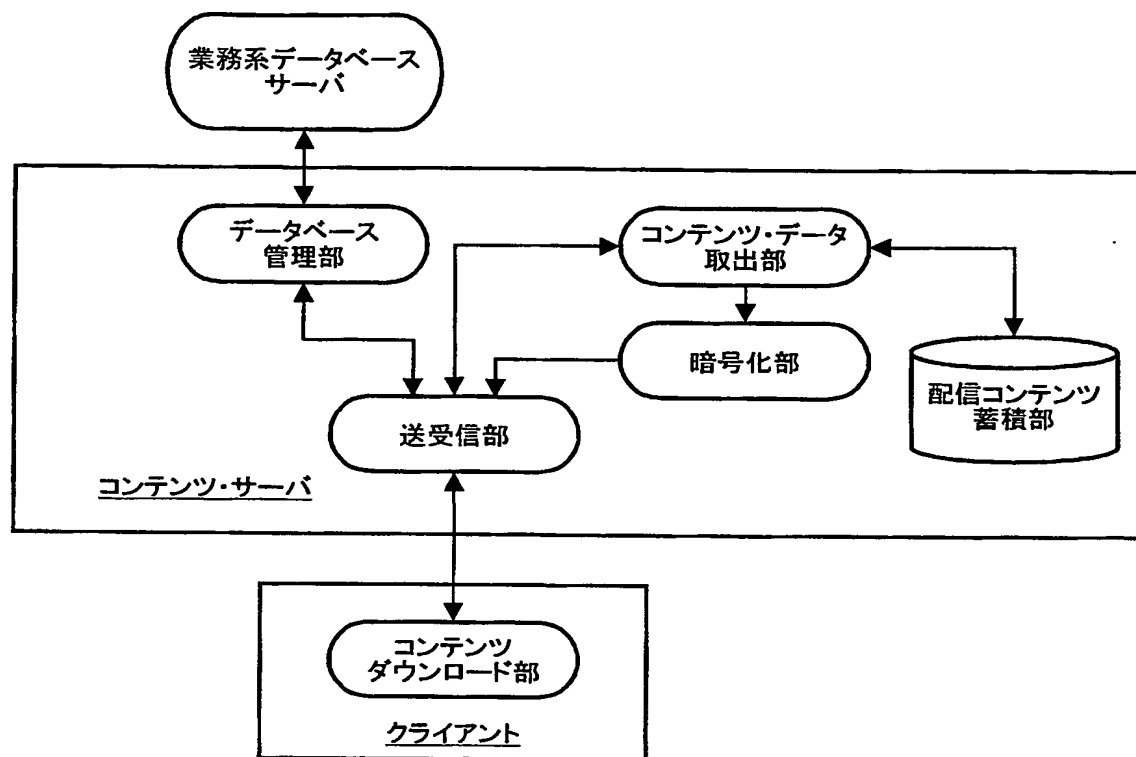
【図 3】



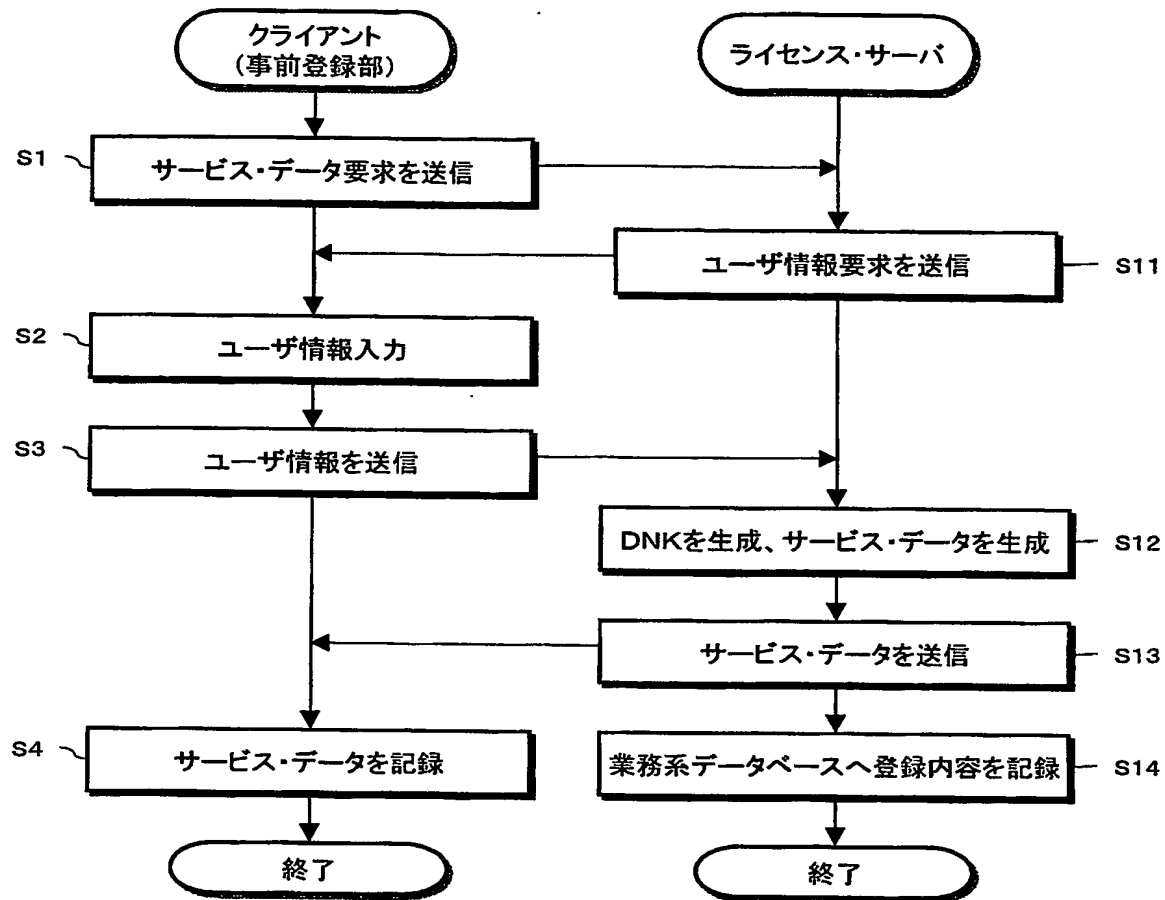
【図4】



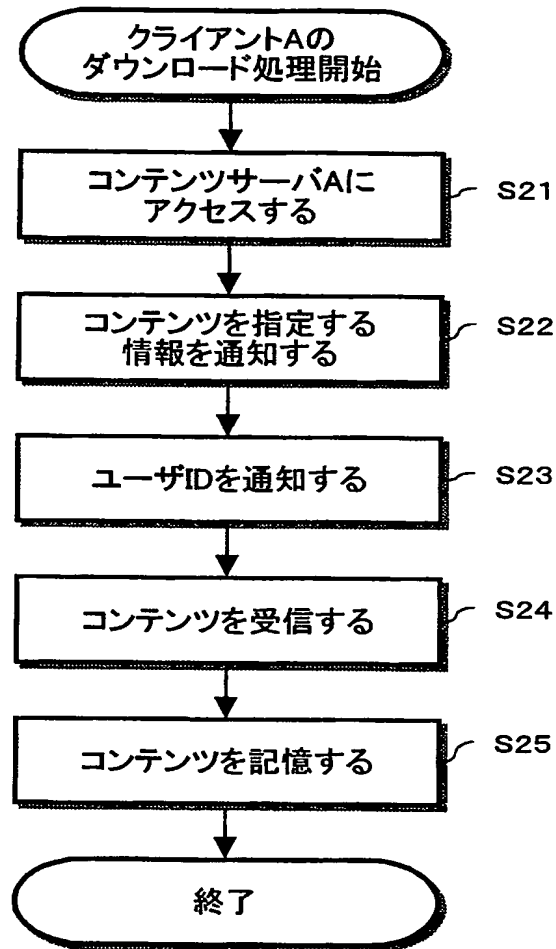
【図 5】



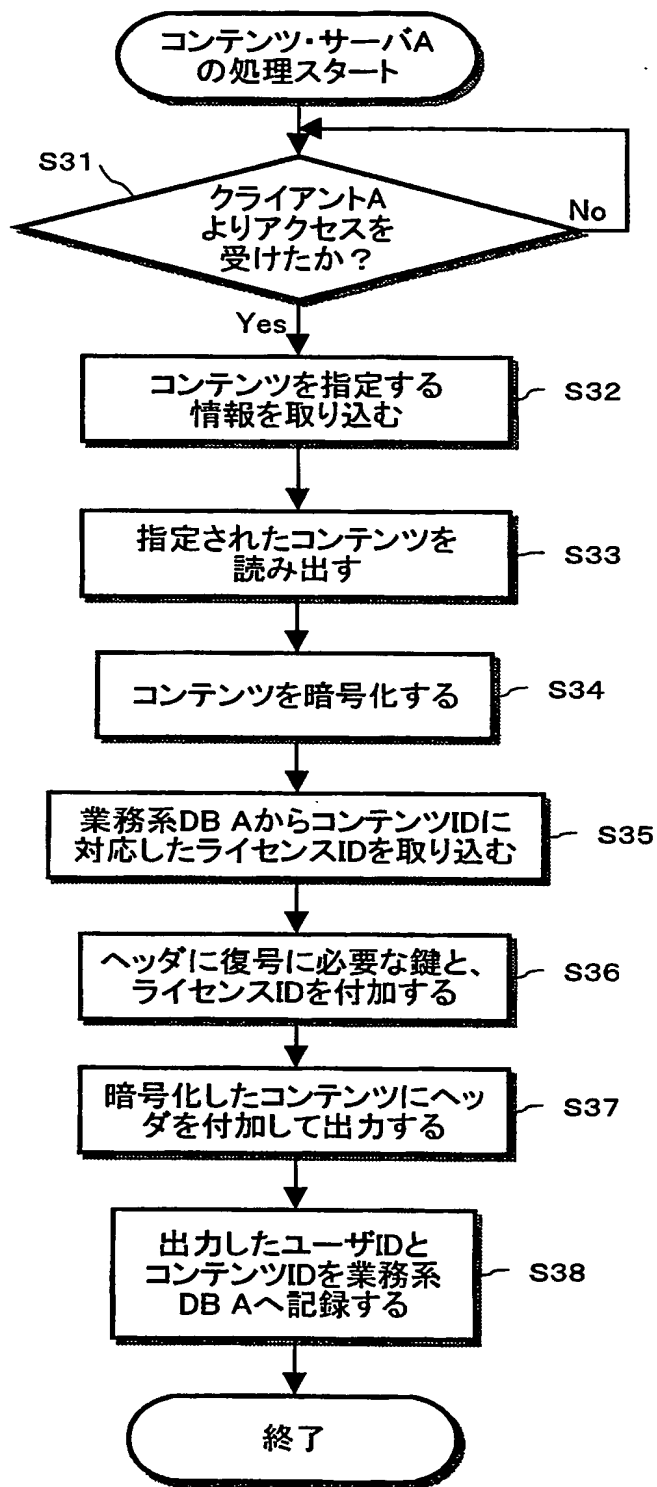
【図 6】



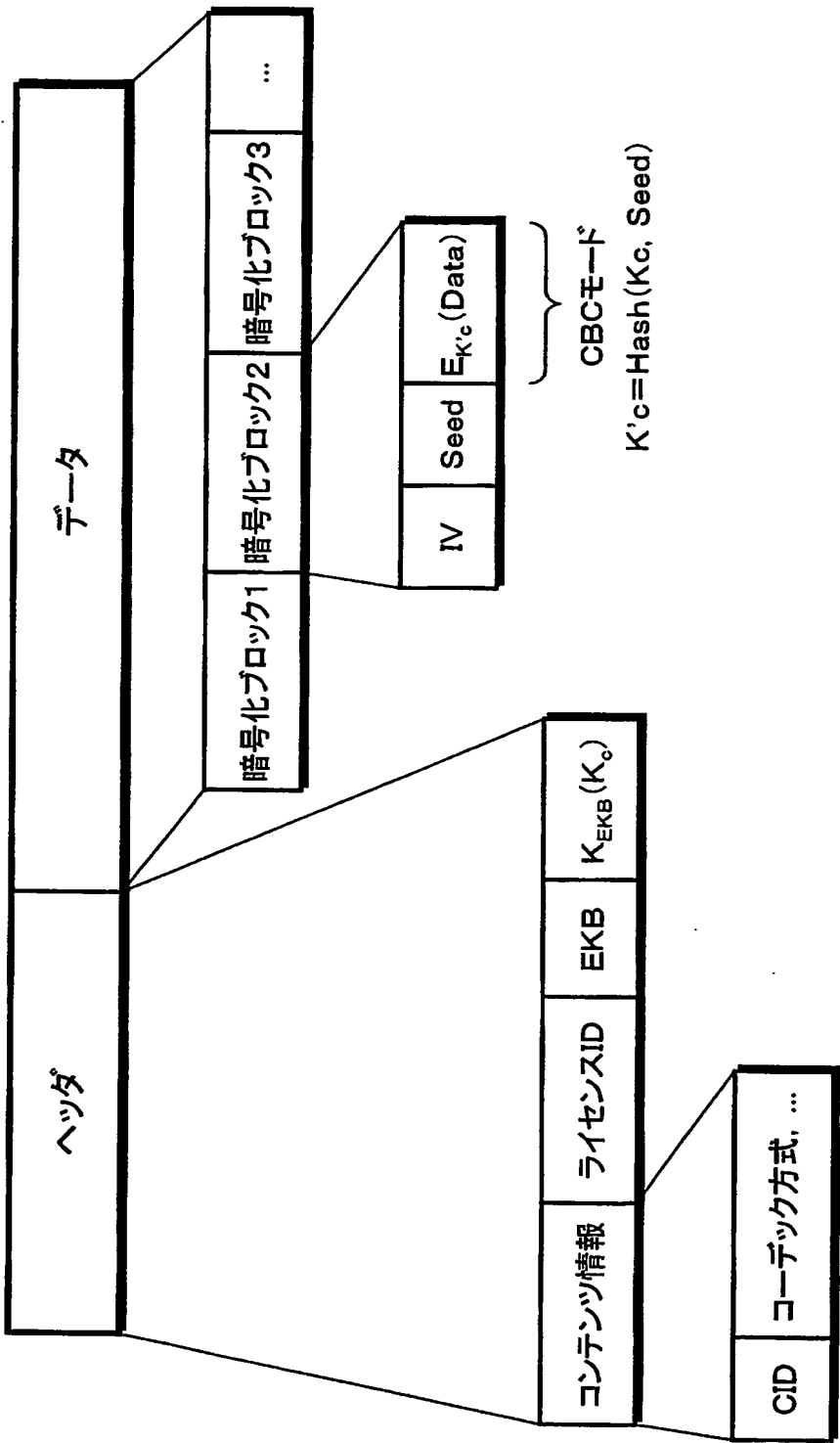
【図 7】



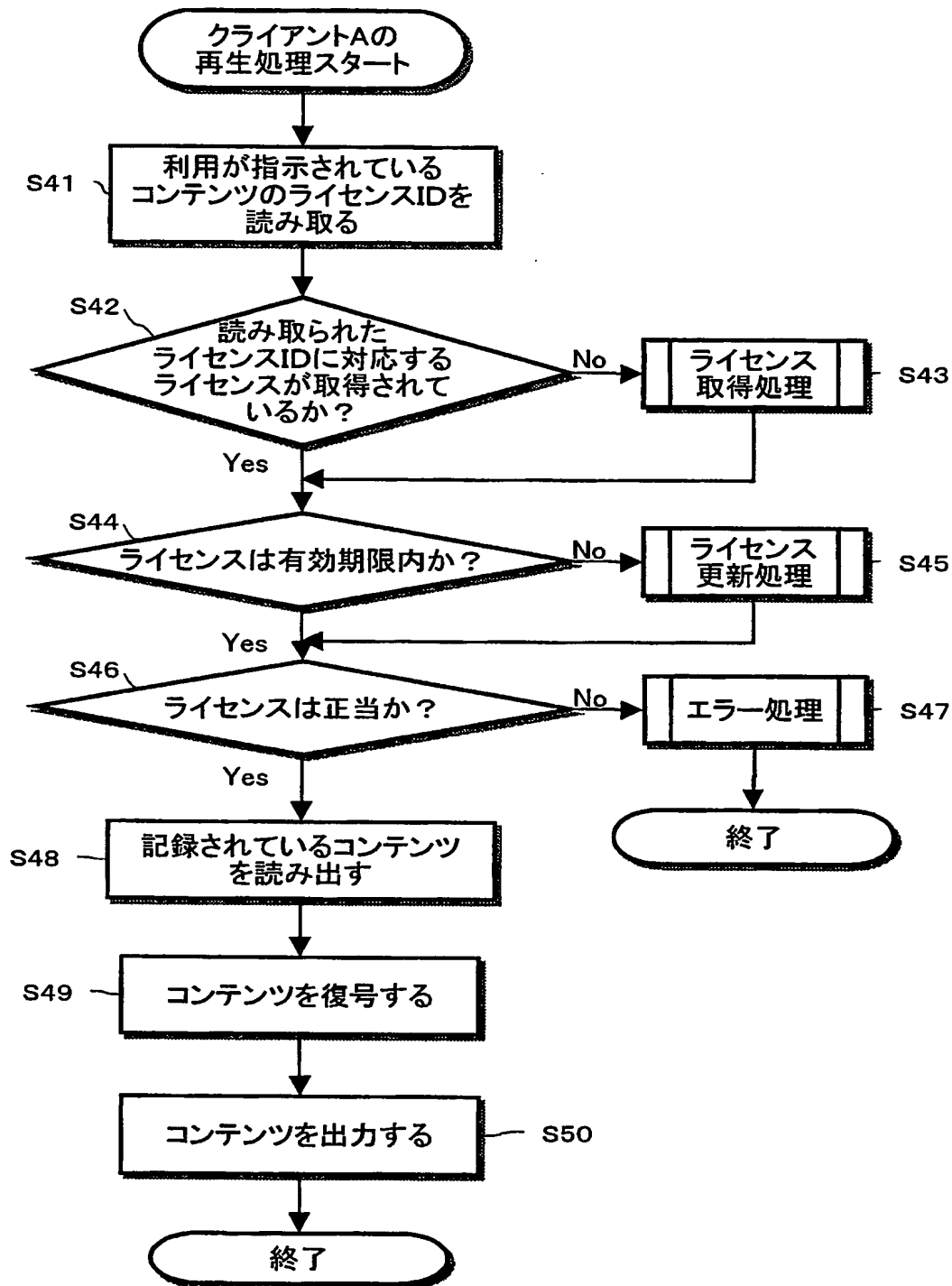
【図8】



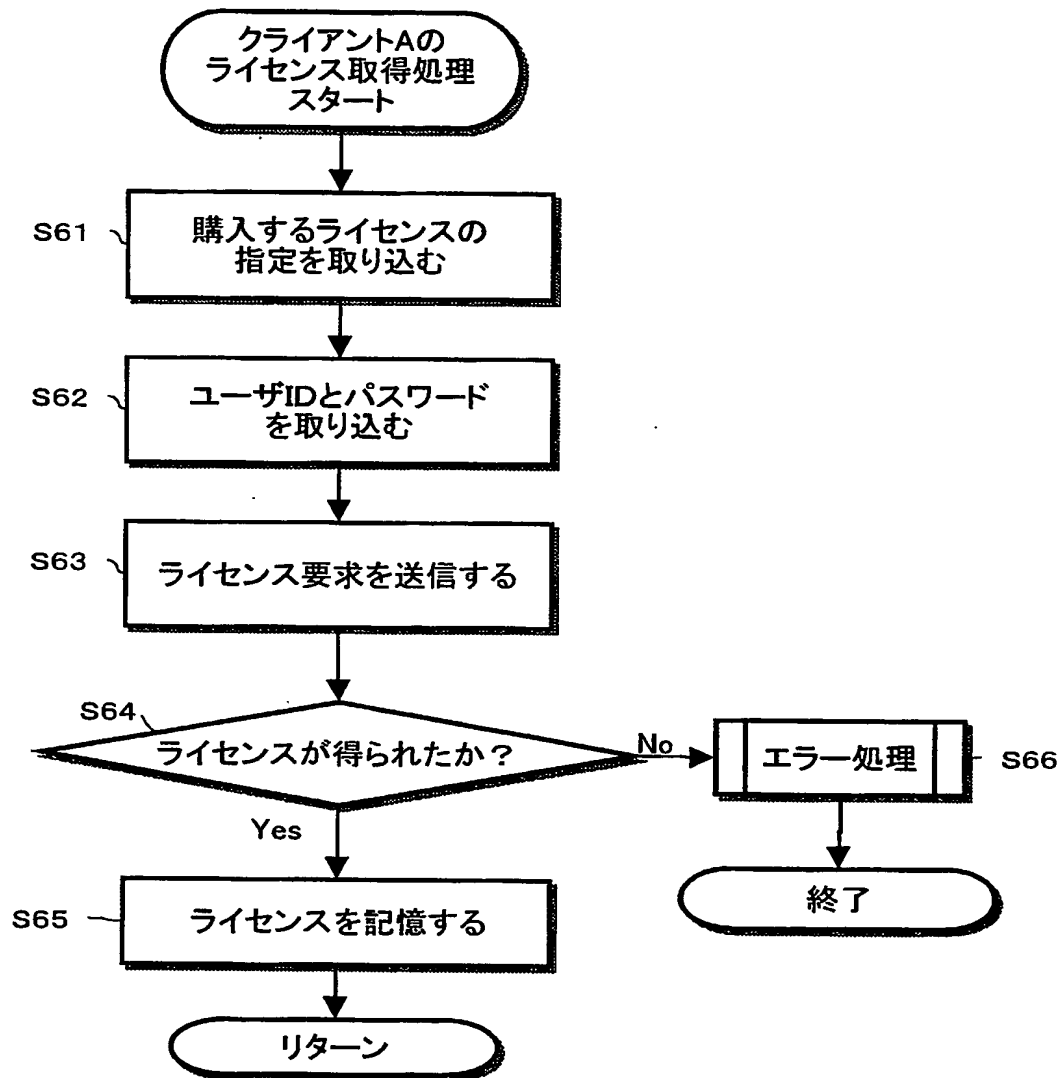
【図9】



【図10】



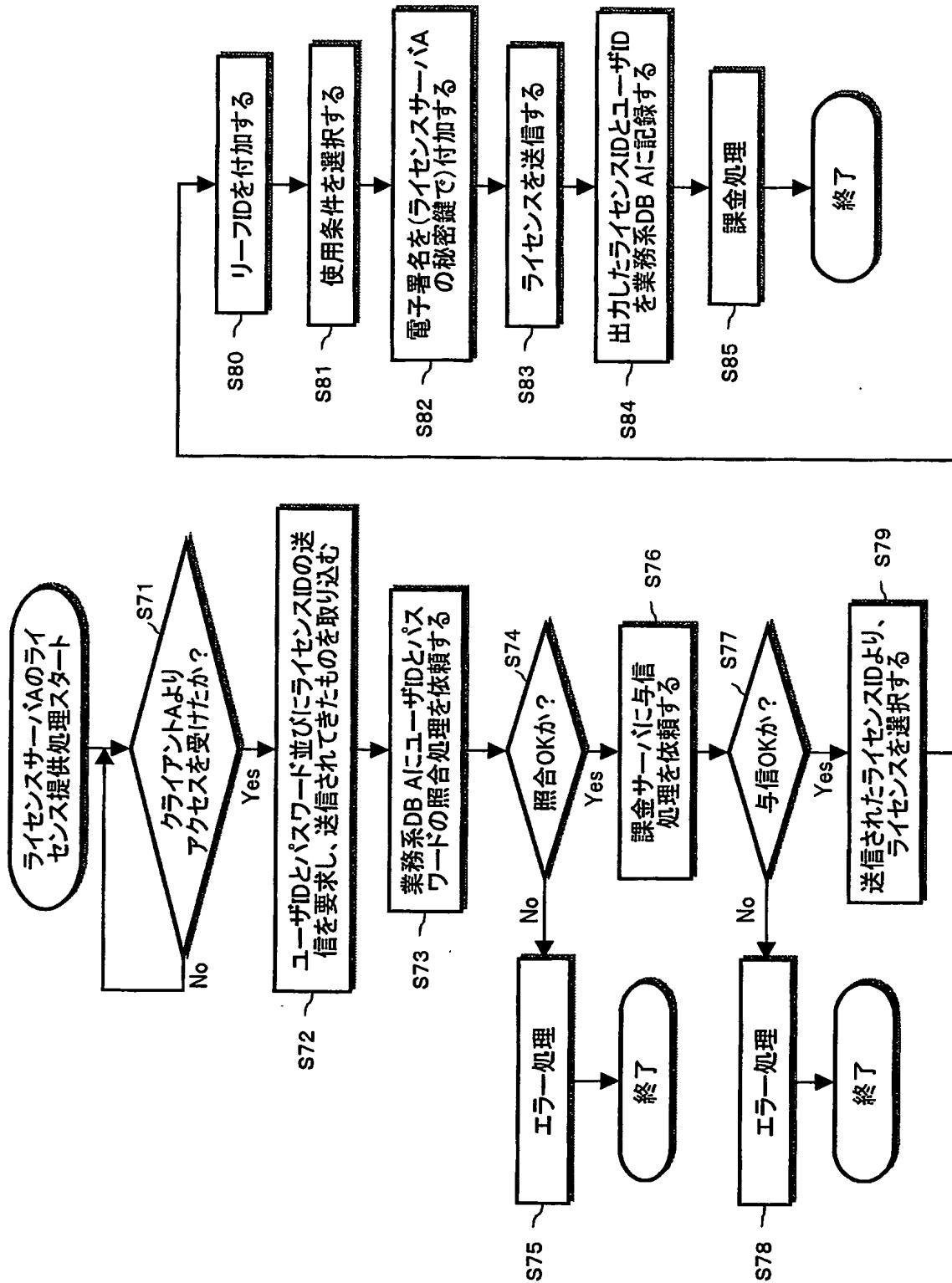
【図 11】



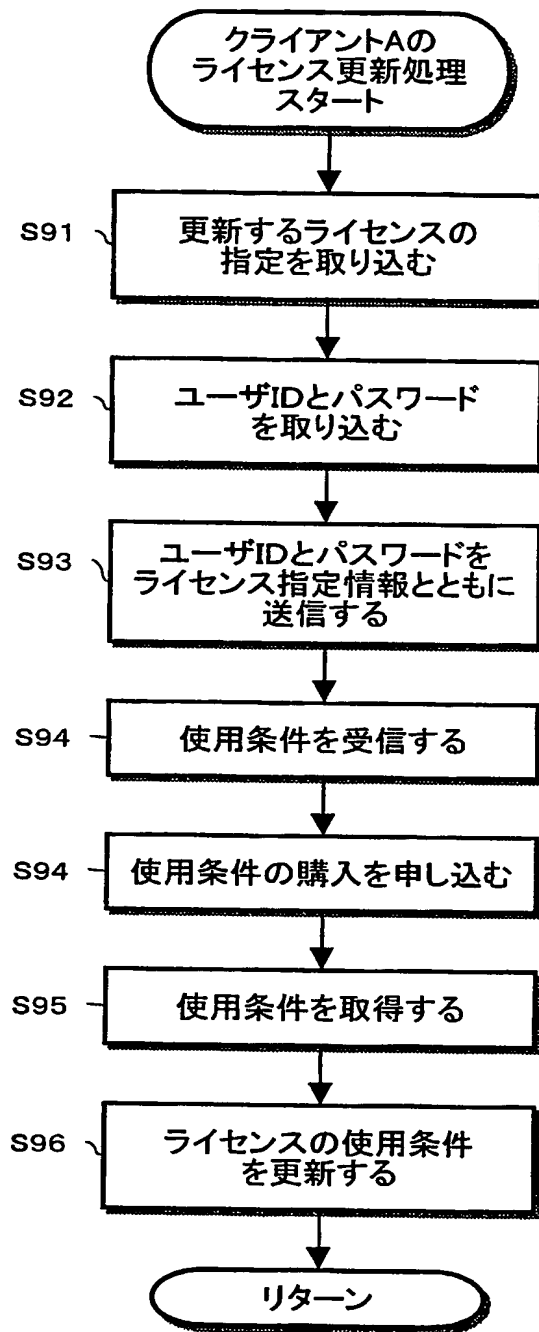
【図 1 2】

ライセンスID
作成日時
有効期限
使用条件
リーフID
電子署名
ライセンス

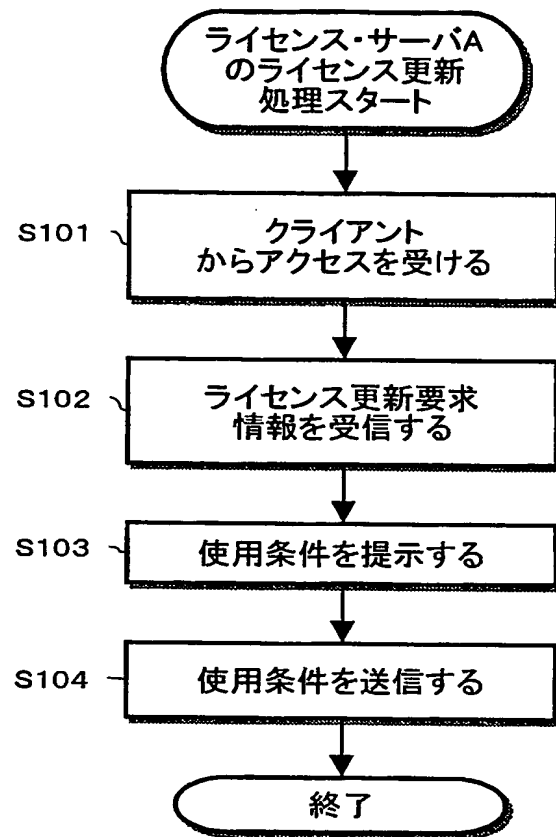
【図 13】



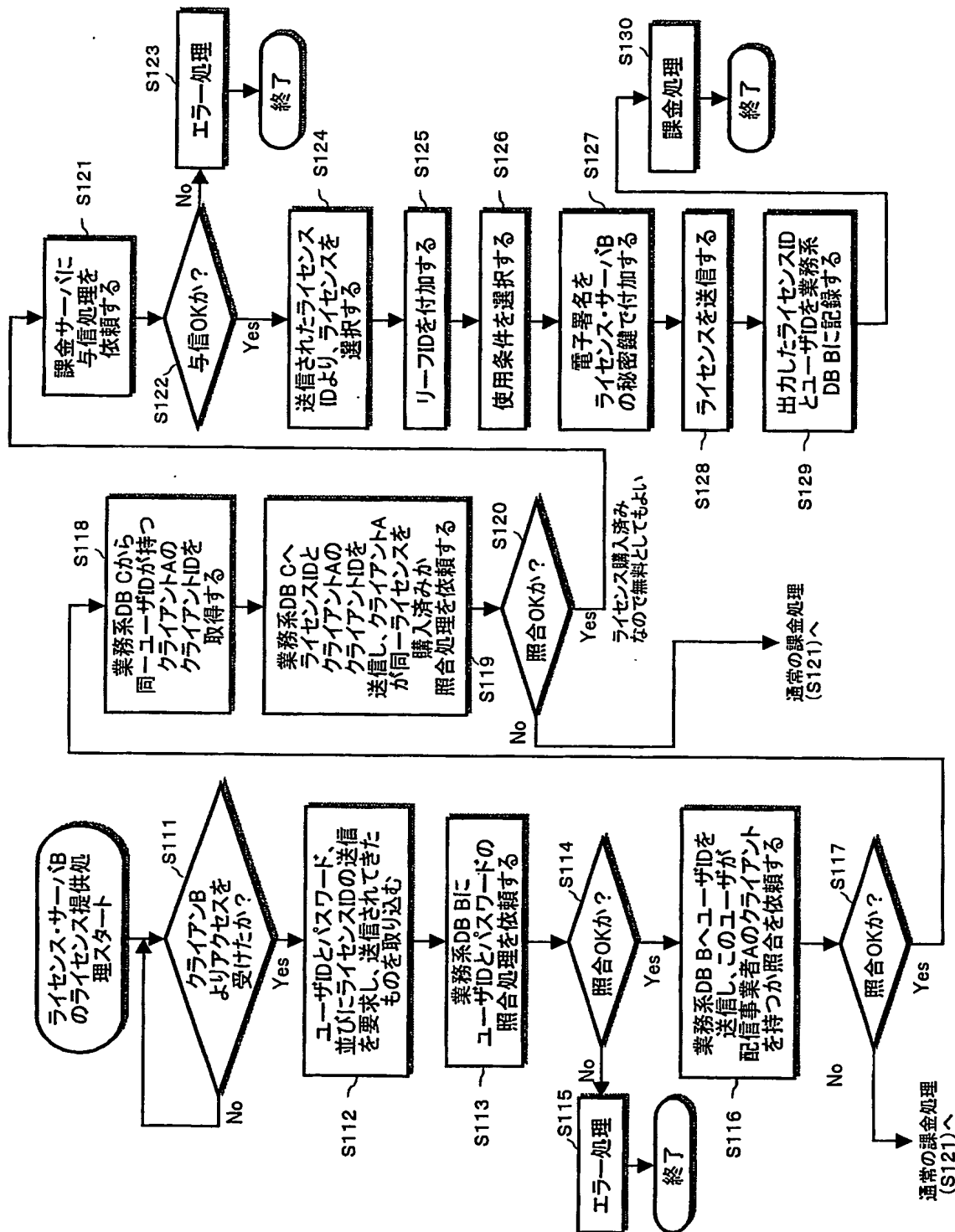
【図14】



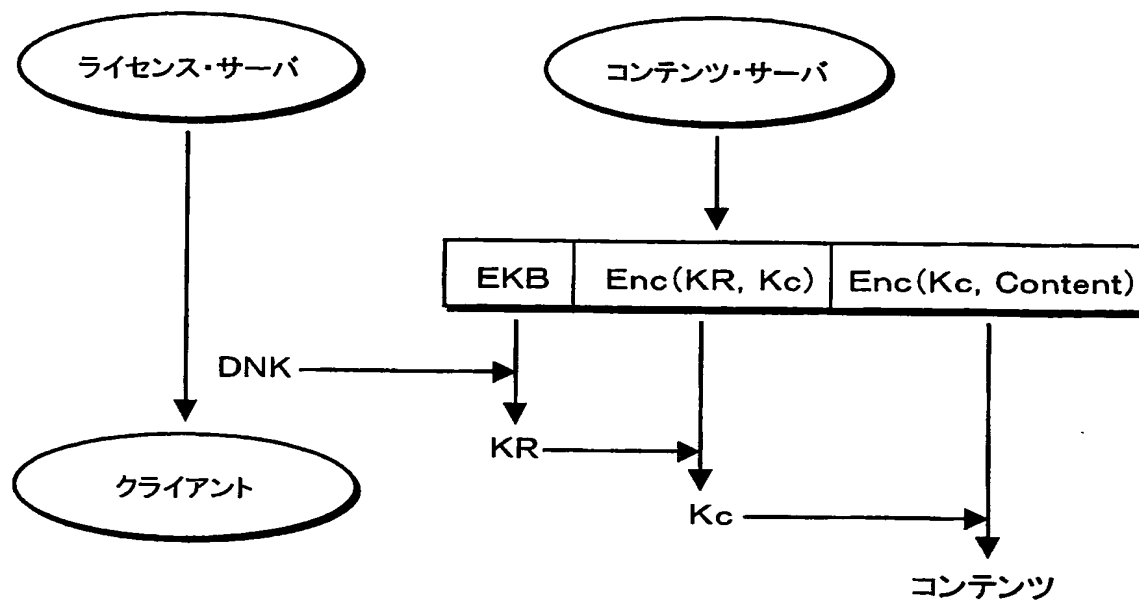
【図 15】



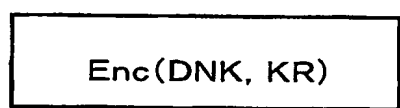
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 コンテンツの不正利用を防止しながら、一旦ライセンスを受けた利用者が複数の機器に跨ってコンテンツを利用することを可能にする。

【解決手段】 著作権管理されている環境が提供され、暗号化されたコンテンツと、その暗号を解くライセンスを別物で扱うことができる。また、各クライアントは正当にコンテンツを使用する。クライアントAで取得したコンテンツをクライアントBに保管した後、クライアントBが新たにライセンスをサーバから受信することにより、コンテンツの保護を担保しながらクライアントA及びB間でのコンテンツの共有を実現する。

【選択図】 図1

特願 2 0 0 3 - 0 1 4 2 4 4

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [0 0 0 0 0 2 1 8 5]

1. 変更年月日 1 9 9 0 年 8 月 3 0 日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号

氏 名 ソニー株式会社